

Spelregels Honkbal

2026

Spelregelcommissie KNBSB



Uitgave: KNBSB
Datum: maart 2026

De spelregelcommissie honkbal:

- Fred van Groningen Schinkel (voorzitter)
- Winfried Berkvens
- Finn Hooimeijer
- Sten Wessel

Waar in deze spelregels verwezen wordt naar "hij", "hem", "zijn", "speler", "slagman", etc., wordt geen onderscheid gemaakt of bedoeld in geslacht of gender.

Inhoudsopgave

HOOFDSTUK 01. INTRODUCTIE.....	9
Regel 1. Doelstellingen.....	10
Regel 2. Speelveld.....	10
2.1 Afmetingen van het binnen- en buitenveld.....	10
2.2 Thuisplaat.....	11
2.3 Eerste, tweede en derde honk.....	11
2.4 Werpplaat.....	11
2.5 Werpheuvel.....	11
2.6 Het vangersperk, het slagperk, etc.....	11
Regel 3. Uitrusting.....	11
3.1 De bal.....	11
3.2 De knuppel.....	12
3.3 Uniformen.....	13
3.4 Handschoenen.....	15
3.5 Beschermende uitrusting.....	15
3.6 Materiaal op het veld.....	16
Regel 4. Personeel benodigd tijdens een wedstrijd.....	16
4.1 Scheidsrechters.....	16
4.2 Manager.....	18
4.3 Coaches.....	18
Regel 5. Procedures voorafgaand aan de wedstrijd.....	19
5.1 Veldconditie.....	19
5.2 Opwarmen voor de wedstrijd.....	19
5.3 Bespreking voor aanvang van de wedstrijd.....	20
5.4 Grondregels.....	20
5.5 Uitwisseling van opstellingen.....	20
5.6 Veiligheid.....	21
5.7 Dubbelwedstrijden.....	21
HOOFDSTUK 02. BEGRIPPENLIJST.....	23
Regel 6. Terminologie.....	24
HOOFDSTUK 03. SPELREGELS HONKBAL.....	36
Regel 7. Wedstrijd: beginnen en eindigen.....	37
7.1 Het beginnen van de wedstrijd.....	37
7.2 Posities van de slagpartij.....	37
7.3 Opzettelijk of onopzettelijk hinderen.....	37
7.4 Honkcoaches.....	38
7.5 Posities van de veldpartij.....	38
7.6 Vervangingen.....	38
7.7 Reglementaire wedstrijd.....	41
7.8 Gestopte wedstrijd (opgeschort, uitgesteld, en gelijkspel).....	44
7.9 Gelijkspel.....	44
7.10 Geen wedstrijd.....	44
7.11 Gewonnenverklaarde wedstrijd.....	44
7.12 Protesten.....	45
7.13 Vechtregel.....	46
Regel 8. Bal in spel.....	46

8.1 Bal in spel.....	46
8.2 Onmiddellijk dode bal, lopers keren terug.....	47
8.3 Uitgestelde dode bal, lopers keren terug of schuiven op.....	49
8.4 Onmiddellijk dode bal, lopers schuiven op.....	49
8.5 Scheidsrechter roept “time” en de bal is dood.....	50
8.6 Onsportief gedrag.....	51
Regel 9. Aan slag.....	52
9.1 Slagvolgorde.....	52
9.2 De slagman.....	52
9.3 Aangewezen slagman.....	52
9.4 Het slagperk.....	54
9.5 De slagperkgereg.....	55
9.6 Wijd.....	56
9.7 Onreglementaire handeling van de slagman.....	56
9.8 Verkeerde slagman.....	57
9.9 Hinderen achtervanger.....	60
9.10 Het uitmaken van de slagman of slagman-honkloper.....	60
Regel 10. Honken aflopen.....	62
10.1 Reglementaire volgorde van honken.....	62
10.2 Slagman wordt honkloper.....	63
10.3 Recht op een honk of een honk bezetten.....	65
10.4 Honken opschuiven.....	65
10.5 De bal is dood.....	69
10.6 Slidingregel bij gedwongen loop (sliding naar een honk bij dubbelspelpogingen).....	70
10.7 Wanneer lopers uit zijn.....	71
10.8 Hoe een team punten maakt.....	74
Regel 11. Appèlsituaties.....	75
11.1 Wanneer lopers uit zijn op appèl.....	75
11.2 Voorafgaande looper verzuimt om honk aan te raken.....	77
11.3 Slagpartij wordt veldpartij.....	77
Regel 12. Hinderen, obstructie en botsing met de achtervanger.....	77
12.1 Hinderen slagman of honkloper.....	78
12.2 Veldspeler heeft voorrang.....	80
12.3 Onopzettelijk hinderen.....	80
12.4 Hinderen toeschouwer.....	81
12.5 Hinderen scheidsrechter of coach.....	81
12.6 Hinderen met ‘squeeze play’ of stelen thuisplaat.....	82
12.7 Obstructie.....	82
12.8 Botsingregel.....	85
Regel 13. Werpen.....	86
13.1 Werpstanden.....	86
13.2 Ontvangen van tekens van de achtervanger.....	86
13.3 De vrije en vaste stand.....	86
13.4 Ingooiballen.....	87
13.5 Werplok.....	88
13.6 Overtredingen van de werper (verboden).....	88
13.7 Gooien naar een honk.....	90
13.8 Gevolg van het afstappen met de steunvoet.....	90
13.9 Tweehandige werpers.....	91
13.10 Schijn.....	91
13.11 Wisselen van de werper.....	93
Regel 14. De scheidsrechter.....	96

14.1 Bevoegdheden van de scheidsrechter.....	96
14.2 Beroep tegen scheidsrechterlijke beslissingen.....	97
14.3 Positie van de scheidsrechter.....	98
14.4 Rapportage.....	99
14.5 Algemeen advies aan scheidsrechters.....	100
APPENDIX A. DIAGRAMMEN.....	101
A1. Speelveld.....	102
A2. Thuisplaat en honken.....	103
A3. Werpheuvel.....	104
A4. Veldershandschoen.....	105
A5. Slaggebied.....	106
APPENDIX B. VERWIJZINGEN.....	107
B1. Verwijzingen terminologie.....	108
B2. Verwijzingen naar Official Baseball Rules.....	110
B3. Verwijzingen van Official Baseball Rules.....	124

Wijzigingen

De spelregels honkbal 2026 van de KNBSB zijn gebaseerd op de Official Rules of Baseball 2025-2026 van de WBSC. Hierbij hoort een nieuwe nummering en volgorde van de spelregels. Een verwijzingstabel van en naar de oude nummering (van de spelregels honkbal 2025, gebaseerd op de Official Baseball Rules) is opgenomen in appendices B2 en B3. Inhoudelijk wijzigen de volgende regels.

- **2.1.2** Veldafmetingen zijn in lijn gebracht met de eisen van de WBSC. Voor de KNBSB, raadpleeg ook het Vademecum Accommodaties.
- **3.2.1 Noot** en **Strafbepaling** Een knuppel niet opgenomen op de knuppellijst is een niet-goedgekeurde knuppel, met een andere strafbepaling dan een onreglementaire knuppel.
- **3.2.2** Verwijst nu ook naar het Reglement van Wedstrijden en de knuppelinformatie op de website van de KNBSB voor de knuppellijsten.
- **3.3.1** en **3.3.8** Managers en coaches die hun taken uitvoeren moeten gekleed zijn in uniform.
- **3.3.5** Als de werper een helm draagt, dan moet deze mat van kleur zijn.
- **3.3.6** Compressiesleeves moeten voor een werper bedekt zijn of aan beide armen gedragen worden.
- **6.75** Het is geen vang als de veldspeler onbespeelbaar gebied aanraakt tijdens het maken van de vang.
- **6.61.8** Er is een strafbepaling voor de slagman voor het opzettelijk veroorzaken van hinderen door de catcher.
- **7.6.2** Een werper mag worden vervangen na één volledige slagbeurt.
- **7.7.8** De bepaling dat in de verlenging van de wedstrijd gestart wordt met lopers op het eerste en tweede honk. Als een verkeerde loper op het honk staat, dan mag dit op ieder moment zonder strafbepaling worden hersteld. Alle spelacties met een verkeerde loper zijn reglementair.
- **8.1.4** Een veldspeler wordt niet beschouwd gevallen te zijn in onbespeelbaar gebied als deze door personen overeind wordt gehouden.
- **8.1.8** Verduidelijkt dat de bal in spel blijft als deze een dier raakt.
- **9.3.1** en **9.3.11** Als vergeten wordt om op het line-upformulier een aangewezen slagman op te geven, dan mag ook nadat de wedstrijd begonnen is nog worden hersteld.
- **9.5.1** Bij het uitstappen mag de slagman de cirkel om de thuisplaat verlaten.
- **9.5.1 Strafbepaling** Bij het niet voldoen aan de slagperkregel moet gelijk een “slag” worden afgeroepen, zonder eerst te waarschuwen.
- **9.5.1.2** De slagman mag bij een slagbeweging alleen uit het slagperk stappen wanneer de vaart van de slagbeweging hem hiertoe dwingt.
- **9.6.3** Als de werper tekens ontvangt terwijl hij niet op de werpplaat staat, dan moet een wijd worden afgeroepen.
- **9.7.1** Het is onreglementair slaan als de slagman de thuisplaat aanraakt bij het slaan van de bal.
- **10.2.11** Bepaalt dat “slag” moet worden afgeroepen als de slagman opzettelijk naar de worp toe beweegt om geraakt te worden, buiten het slagperk waar de slagman staat, en dat de slagman naar het eerste honk mag als hij geraakt wordt door een geworpen bal als die in het

slagperk komt waar de slagman staat, terwijl de slagman geen poging doet om de bal te ontwijken.

- **10.7.15** en **12.1.9** Verduidelijken hoe een coach kan hinderen door het uitlokken van een aangooi naar de thuisplaat.
- **10.7.17** Verduidelijkt dat een loper uit is als deze opzettelijk de bal uit de handen van een veldspeler slaat.
- **11.1** De achtereenvolgende moet ook zijn positie hebben verlaten voordat de veldpartij het veld verlaten heeft.
- **11.1.5** Verduidelijkt dat de loper geen 'vliegende start' mag maken bij een geworpen bal.
- **11.1.11** Als de veldpartij tegen de verkeerde loper appelleert op een honk, dan mag er geen ander appèl toegestaan worden op dat honk.
- **12.7 Uitzondering** Verduidelijkt dat wanneer tegen de slagman-honkloper obstructie wordt begaan voordat deze het eerste honk heeft bereikt op een hooggeslagen bal die gevangen wordt of resulteert in een foutslag, moet geen obstructie worden afgeroepen.
- **12.7.7** Verduidelijkt dat wanneer tegen de slagman-honkloper obstructie wordt begaan voordat deze het eerste honk heeft bereikt op een goedgeslagen bal in het buitenveld, dat dan de bal niet dood wordt bij het afroepen van obstructie.
- **12.7.8** Verduidelijkt dat obstructie moet worden afgeroepen als een loper visueel wordt belemmerd door een veldspeler.
- **13.10.2** Verduidelijkt dat "schijn" moet worden afgeroepen wanneer een werper doet alsof deze een aangooi maakt naar het tweede honk maar vervolgens, terwijl hij contact houdt met de werpplaat, een aangooi maakt naar een ander honk.
- **13.10.4 Toelichting** Een aangooi van de werper naar de eerste- of derdehonkman die van het honk af speelt is geen "schijn" als de werper richting het honk beweegt om de loper uit te maken.
- **13.10.7** Verduidelijkt dat "schijn" moet worden afgeroepen als de werper voortijdig een been buigt voordat deze een aangooi maakt naar het eerste honk.
- **13.10.12** De werper mag niet zonder de bal in bezit te hebben met één of beide voeten op enig deel van de cirkel van de werpheuvel staan tijdens een spelactie met een verborgen bal.
- **13.10.17** Verduidelijkt wanneer de vrije voet of het voorste been van de werper de achterkant van de werpplaat doorkruist, dat dit de werper verplicht een worp uit te voeren naar de thuisplaat of om een aangooi te maken (of te doen alsof hij een aangooi maakt) naar het tweede honk.
- **13.11.1** Een bezoek aan de werper wordt alleen geteld voor een manager of coach en het totaal aantal is gelimiteerd tot 3. Er is één extra bezoek per drie innings in de verlenging, en ongebruikte bezoeken uit het reglementair vastgestelde aantal innings mogen niet worden meegenomen. Overleg van een manager of coach met een veldspeler telt ook als een bezoek aan de werper, ongeacht of de speler daarna naar de werper gaat.
- **13.11.1.6** Bepaalt dat wanneer een speler aan het bloeden is, dat een beslissing om de speler te vervangen genomen moet worden binnen 10 minuten nadat het spel is stilgelegd.
- **13.11.2** Als de werper gewisseld wordt bij een tweede bezoek naar die werper in dezelfde inning of als het reglementaire aantal bezoeken al is opgebruikt, dan mag de gewisselde werper niet meer terugkeren op de positie van werper op een later moment in de wedstrijd.
- **13.11.3.3** Een tweede bezoek in dezelfde inning met dezelfde slagman aan slag is niet

toegestaan.

- **13.11.4** Een bezoek aan de werper start wanneer de manager of coach over de foutlijn gaat op weg naar de werpheuvel, en eindigt als hij de werpheuvel verlaat of als de werper begint met ingooiballen.
- **13.11.5** Een werper die in de wedstrijd blijft als veldspeler of aangewezen slagman mag maximaal één keer per wedstrijd terugkeren op de positie van werper.
- **14.1 Noot** Verduidelijkt dat de bevoegdheid van scheidsrechters ten aanzien van onbehoorlijk gedrag begint wanneer zij de wedstrijdaccommodatie betreden en eindigt wanneer zij die hebben verlaten.

De volgende wijzigingen verwijzen naar de nummering zoals in de spelregels honkbal 2025. Deze regels hebben geen equivalent in de spelregels honkbal 2026.

- **3.03(b)** Het is niet toegestaan om nummers en/of letters of andere emblemen op de mouwen van het ondershirt te dragen.
- **3.03(g)** Vormen die een honkbal imiteren zijn toegestaan op het uniform.
- **3.07** Het is veldspelers, met uitzondering van de werper, toegestaan om een witte handschoen te dragen.
- **3.10(b)** Het is niet expliciet verboden om een referentiesysteem van markeringen te gebruiken op het veld.
- **5.03(c)** Honkcoaches mogen lopers aanraken. Echter is het niet toegestaan dat een honkcoach hindert bij een spelactie (regel 7.4.2).
- **5.04(b)(4)(A)(ix)** Wanneer de achtereenvolgende defensieve tekens geeft, is dit niet een reden voor de slagman om uit het slagperk te mogen stappen.
- **5.10(e) Alleen voor de KNBSB** Een plaatsvervangende tijdelijke honkloper (met goedkeuring van de tegenpartij) in klassen anders dan de hoofdklasse, eerste klasse en instructional league is niet langer toegestaan.

Algemene wijzigingen

- Duidelijke onvolkomenheden uit de WBSC Official Rules of Baseball zijn aangepast of verduidelijkt als 'Verduidelijking KNBSB'.
- Waar nodig is de bestaande Nederlandse tekst van de spelregels vernieuwd of verduidelijkt.
- Een aantal bestaande spelregels die niet in de WBSC Official Rules of Baseball voorkomen maar wel van toepassing zijn voor de Nederlandse competitie, zijn opgenomen in dit document. Hierbij staat duidelijk aangegeven dat deze spelregels niet van toepassing zijn voor de WBSC.
- Een aantal definities (verklaringen en uitdrukkingen) zijn niet meer opgenomen in deze huidige versie van de spelregels.
- Delen van spelregels die niet van toepassing zijn voor de KNBSB maar alleen voor WBSC-competities, staan aangegeven in een rood vlak 'Alleen voor de WBSC'.

Hoofdstuk 01. Introductie

Regel 1. Doelstellingen

- 1.1 Het doel van de slagpartij is om de slagmensen op de honken te doen komen en de honklopers te doen opschuiven naar de thuisplaat.
- 1.2 Het doel van de veldpartij is om de spelers van de slagpartij te beletten honklopers te worden en om te beletten dat zij via de honken opschuiven.
- 1.3 Wanneer een slagman honkloper wordt en vervolgens alle honken reglementair aanraakt, heeft hij voor zijn team een punt gescoord.

Uitzondering: Een punt telt niet wanneer een loper de thuisplaat bereikt gedurende een spelmoment waarin de derde nul wordt gemaakt (1) door de slagman-honkloper die het eerste honk niet bereikt; (2) door enige loper die uitgaat als gevolg van een gedwongen loop; of (3) door een voorafgaande loper die wordt uitgegeven wegens het niet aanraken van een van de honken.

- 1.4 Het doel van elk team is om te winnen door het scoren van meer punten dan de tegenpartij.
- 1.5 De winnaar van de wedstrijd is het team dat, in overeenstemming met deze regels, meer punten heeft gescoord dan de tegenstander aan het einde van een reglementaire wedstrijd.

Regel 2. Speelveld

Voor het aanleggen van een veld, raadpleeg ook het Vademecum Accommodaties van de KNBSB.

2.1 Afmetingen van het binnen- en buitenveld

- 2.1.1 Het binnenveld moet een vierkant zijn met zijden van 27,43 meter (90 voet). De meting naar het eerste en derde honk is tussen de achterzijde van ieder honk en de achterste punt van de thuisplaat.
- 2.1.2 De afstand van de achterste punt van de thuisplaat naar de dichtstbijzijnde afrastering, tribune of ander obstakel op goed gebied langs de foutlijn dient 83,82 meter (27 voet) of meer te zijn. De afstand naar zowel het rechts- als links-midveld dient 114,30 meter (375 voet) te zijn, de afstand direct naar het midveld dient 121,92 meter (400 voet) te zijn. De foutpalen dienen in fluoriserend geel te worden geleverd.

Noot: Al naar gelang de spelsituatie, zullen de regels 10.2.7, 10.2.8, 10.4.7.6 en 10.4.7.7 van toepassing zijn wanneer een goedgeslagen of aangegooide bal op enigerlei wijze terechtkomt in een zogenaamde 'sluis' in het hek dat het buitenveld begrenst, op goed gebied. Onder 'sluis' wordt verstaan: twee overlappende gedeelten van het buitenveldhek, waartussen ruimte aanwezig is.

Eveneens zullen al naar gelang de spelsituatie, de regels 10.2.7, 10.2.8, 10.4.7.6 en 10.4.7.7 van toepassing zijn wanneer een goedgeslagen of aangegooide bal op enigerlei wijze terechtkomt tussen op goed gebied aan de binnenzijde van het hek dat het buitenveld begrenst bevestigde reclameborden of soortgelijke voorwerpen en het buitenhek zelf.

Alleen voor de WBSC regel 2.1.2 Noot: Deze regel is niet van toepassing.

2.2 Thuisplaat

De thuisplaat is een vijfhoek, gemaakt van wit rubber of soortgelijk materiaal. Eén zijde is 43 centimeter (17 inches) lang, twee aangrenzende zijden 22 centimeter (8 ½ inches) en de twee overgebleven zijden 30 centimeter (12 inches). De thuisplaat moet zo worden neergelegd dat de twee zijden van 30 centimeter samenvallen met de lijnen die van de thuisplaat naar het eerste en derde honk lopen en zodat de zijde van 43 centimeter aan de kant van de pitcher ligt. De bovenranden van de thuisplaat dienen afgekant te zijn en de thuisplaat moet dusdanig in de grond bevestigd zijn dat deze er niet bovenuit steekt.

2.3 Eerste, tweede en derde honk

Het eerste, tweede en derde honk zijn witte canvaskussens of met rubber overtrokken kussens, stevig in de grond bevestigd. De kussens moeten 38 centimeter (15 inches) in het vierkant zijn, gevuld met zacht materiaal, niet dunner dan 7,5 centimeter (3 inches) en niet dikker dan 12,5 centimeter (5 inches). De eerste- en derdehonkkussens moeten geheel in het binnenveld liggen. Het middelpunt van het tweedehonkkussen moet gecentreerd op de plaats van het tweede honk liggen.

2.4 Werpplaat

De werpplaat is een rechthoek van wit rubber, van 61 bij 15 centimeter (24 bij 6 inches), zodanig in de grond bevestigd dat de dichtstbijzijnde zijde op een afstand van 18,45 meter (60 voet en 6 inches) tot de achterste punt van de thuisplaat ligt.

2.5 Werpheuvel

De bovenkant van de werpplaat ligt 25,4 centimeter (10 inches) boven de bovenkant van de thuisplaat. Er moet een uniforme helling zijn van 2,5 centimeter (1 inch) per 30,5 centimeter (1 voet) van een punt 15,2 centimeter (6 inches) voor de werpplaat tot een punt 1,83 meter (6 voet) in de richting van de thuisplaat. Vanaf dit punt moet de werpheuvel hellen en geleidelijk opgaan in de rest van het speellooppervlak.

Noot: Zie het Reglement van Wedstrijden en het Vademecum Accommodaties voor verdere bepalingen over de aanleg van werpheuvels.

Alleen voor de WBSC regel 2.5 Noot: Verplaatsbare werpheuvels zijn toegestaan.

2.6 Het vangersperk, het slagperk, etc.

Het vangersperk, de slagperken, de coachvakken en de 1-meterlijn voor de slagman-honkloper moeten voor de aanvang van de wedstrijd worden aangelegd in overeenstemming met appendix A. Alle lijnen moeten met krijt of ander niet-brandbaar wit materiaal worden aangegeven en moeten tussen de 5 en 7,6 centimeter (2 en 3 inches) breed zijn.

Regel 3. Uitrusting

3.1 De bal

De bal is een voorwerp gevormd door garen gewonden rond een kleine kern van kurk, rubber of gelijksoortig materiaal, bedekt met twee stukken wit paardenleer of rundleer, het geheel geperst en vastgestikt. De bal mag niet minder dan 141 gram (5 ounces) en niet meer dan 149 gram (5 ¼ ounces) wegen en moet een omtrek hebben tussen 229 en

235 millimeter (9 inches en 9 ¼ inches).

Het is iedere speler verboden de bal te verkleuren of te beschadigen door de bal in te wrijven met aarde, hars, drop, schuurpapier, schuurlinnen of enige andere vreemde substantie.

Strafbepaling: De scheidsrechter moet de bal in beslag nemen en de overtreder uit het veld sturen.

Alleen voor de WBSC regel 3.1 Strafbepaling: De overtreder wordt automatisch voor 10 wedstrijden geschorst.

3.2 De knuppel

3.2.1 De knuppel moet van hout of ander materiaal vervaardigd zijn zodanig dat het voldoet aan de specificaties beschreven in deze regel.

3.2.1.1 De knuppel moet zuiver rond zijn, zonder oneffenheden, waar op ieder punt langs de lengte van de knuppel de doorsnede een cirkel is.

3.2.1.2 De directe lijn tussen het midden van de knop tot het midden aan het grote eind van de knuppel moet volledig binnen de knuppel zelf liggen.

Verduidelijking KNBSB regel 3.2.1.2: De knuppel moet recht zijn.

3.2.1.3 De knop en de afdichting op het einde van de knuppel moeten, indien aanwezig, stevig vastzitten.

3.2.1.4 De knuppel mag niet langer dan 1,07 meter (42 inches) zijn.

3.2.1.5 De maximale diameter van een knuppel mag niet groter zijn dan 6,66 centimeter (2 ⅝ inches) en niet kleiner dan 5,71 centimeter (2 ¼ inches).

3.2.1.6 De greep van de knuppel mag over een afstand van ten hoogste 46 centimeter (18 inches), gemeten vanaf de onderzijde, omwonden of bewerkt zijn met ieder materiaal of met iedere stof, teneinde het houvast te verbeteren. Indien deze bewerking heeft plaatsgevonden over een afstand van meer dan 46 centimeter (18 inches) zal dit aanleiding zijn om de knuppel uit de wedstrijd te verwijderen.

Noot: Een niet-goedgekeurde knuppel moet verwijderd worden uit de wedstrijd. Iedere knuppel waaraan wijzigingen zijn aangebracht moet uit de wedstrijd worden verwijderd. Wanneer de scheidsrechter ontdekt dat de knuppel niet voldoet aan de bepalingen van regel 3.2.1.6 op een moment dat de bal in spel is of in spel is geweest, is dit geen aanleiding om de slagman uit te geven of uit het veld te sturen.

Strafbepaling: Als wordt ontdekt dat een slagman het slagperk betreedt met een niet-goedgekeurde knuppel of als voordat een volgende speler het slagperk betreedt wordt ontdekt dat een slagman een niet-goedgekeurde knuppel heeft gebruikt, moet de plaatscheidsrechter de manager van de slagpartij waarschuwen als het de eerste overtreding is. Bij de tweede overtreding wordt de manager van het team uit het veld

gestuurd.

Verduidelijking KNBSB regel 3.2.1 Strafbepaling: Een niet-goedgekeurde knuppel is een knuppel die niet voldoet aan de bepalingen in regel 3.2 of aan de aanvullende bepalingen voor knuppels in het Reglement van Wedstrijden. Indien echter, naar de mening van de scheidsrechter, aan de knuppel op enigerlei wijze veranderingen zijn aangebracht die tot doel hebben het effect van de knuppel te verbeteren of een onnatuurlijke reactie van de bal tot gevolg kunnen hebben, is de knuppel een onreglementaire knuppel. Zie regel 9.7.2.

3.2.1.7 In het uiteinde van de knuppel mag aan de bovenzijde een uitholling voorkomen. Deze uitholling mag maximaal 3 centimeter (1 ¼ inches) diep zijn en moet een doorsnede hebben van minimaal 2,5 centimeter (1 inch) en maximaal 5 centimeter (2 inches). De uitholling mag geen rechte hoeken bevatten en mag geen vreemde substantie bevatten.

Alleen voor de WBSC regel 3.2.1.7: Deze regel is niet van toepassing.

3.2.2 De spelers kunnen alleen knuppels gebruiken die geheel uit één stuk hout vervaardigd zijn.

Alleen voor de WBSC regel 3.2.2: Alleen knuppels die zijn opgenomen in de Official WBSC approved wood bat list gepubliceerd in het huidige jaar mogen worden gebruikt.

Noot: Het Reglement van Wedstrijden kan bepalen dat er aanvullende eisen gesteld worden voor knuppels. Zie ook de knuppelinformatie op de website van de KNBSB.

Indien het Reglement van Wedstrijden bepaalt dat aluminium knuppels zijn toegestaan, dienen de afmetingen van deze knuppels gelijk te zijn aan de afmetingen in regel 3.2.1; de enige toegestane afwijking ligt in het materiaal waarvan de knuppels vervaardigd zijn. Regel 3.2.1 blijft daarom onverminderd van kracht.

Alleen voor de WBSC regel 3.2.2 Noot: Deze regel is niet van toepassing.

3.2.3 Het gebruik van composietknuppels is niet toegestaan (onder composietknuppels wordt verstaan: houten knuppels gewikkeld in glasvezel of andere componenten of knuppels die bestaan uit een combinatie van onderdelen in plaats van een enkel massief stuk hout).

Noot: Het Reglement van Wedstrijden kan bepalen dat het gebruik van composietknuppels is toegestaan, indien deze zijn goedgekeurd door of namens het bondsbestuur. Zie ook de knuppelinformatie op de website van de KNBSB.

Alleen voor de WBSC regel 3.2.3 Noot: Deze regel is niet van toepassing.

3.3 Uniformen

3.3.1 De uniformen van alle deelnemende spelers, coaches en manager van een team moeten gelijk zijn van kleur en stijl.

3.3.2 Het is verplicht dat ieder team twee verschillende uniformen heeft met shirts van con-

trasterende kleur. Het is de verantwoordelijkheid van het uit spelende team om een uniform te dragen met een kleur contrasterend aan het shirt van het thuis spelende team. Het wordt aanbevolen dat beide teams het volledige opwarmings- of reguliere wedstrijd-uniform dragen wanneer zij het speelveld betreden.

3.3.2 Het Reglement van Wedstrijden kan bepalen dat deze regel niet van toepassing is.

3.3.3 Alle uniformen dienen nummers op de achterkant van het shirt te hebben. Deze nummers moeten minimaal 15 centimeter (6 inches) hoog zijn. De nummers moeten een contrasterende, effen kleur hebben die duidelijk zichtbaar is.

Noot: Leden van hetzelfde team mogen niet hetzelfde nummer dragen (1 en 01 zijn voorbeelden van hetzelfde nummer). Slechts de nummers 01 tot en met 99 mogen worden gebruikt. Spelers zonder rugnummer mogen niet aan het spel deelnemen.

Alleen voor de WBSC regel 3.3.3 Noot: Deze regel is niet van toepassing.

3.3.4 Anders dan de standaard schoen- of teenijzers mag geen enkele speler iets bevestigen aan de zool of hiel van de schoen. Schoenen met scherpe, metalen punten gelijk aan bijvoorbeeld golf- of atletiekschoenen zijn niet toegestaan.

3.3.5 Gepolijst metaal of glazen knopen zijn niet toegestaan op een uniform. Als een werper een helm draagt, moet deze helm een niet-glanzende afwerking hebben.

3.3.6 Enig deel van een ondershirt dat zichtbaar is, dient voor alle spelers van gelijke kleur te zijn anders dan wit. Mouwlengten mogen bij de verschillende spelers variëren, maar de mouwen van elke speler afzonderlijk dienen van ongeveer dezelfde lengte te zijn. Gescheurde of gerafelde mouwen zijn niet toegestaan. Compressiemouwen, wanneer gedragen door een werper, moeten bedekt zijn door een ondershirt of aan beide armen gedragen worden.

3.3.7 Een speler of coach mag een jas onder het shirt van het uniform dragen als het dezelfde kleur is als de ondershirts van het team. Alleen een werper mag een jas dragen als bovenkleding terwijl deze honkloper is. Wanneer een jas wordt gedragen, dient deze dichtgeknoopt of dichtgeritst te zijn; aan slag mag een werper alleen een jas onder het shirt van het uniform dragen. Het is voor geen andere speler toegestaan om een jas als bovenkleding te dragen terwijl deze honkloper of veldspeler is.

3.3.8 Tijdens het coachen bij de honken moet het shirt van het wedstrijduniform worden gedragen. Als een jas of windjack van het team wordt gedragen, moet daarop het officiële logo van het team staan en moet het consistent zijn met de kleur en kleding van het uniform van het team. Als beide coaches ervoor kiezen om een jas te dragen, moeten deze jassen gelijk zijn. Op ieder ander moment is het toegestaan voor coaches om een jas of windbreaker van het team te dragen.

3.3.9 Een speler wiens uniform afwijkt van dat van zijn medespelers mag niet aan een wedstrijd deelnemen.

3.3.10 Een speler mag aan zijn uniform geen band of ander materiaal bevestigen van een kleur die afwijkt van het uniform.

3.4 Handschoenen

- 3.4.1** De achtervanger mag een leren want dragen met een omtrek van maximaal 96,5 centimeter (38 inches) en een lengte van bovenzijde tot onderzijde van maximaal 39,5 centimeter (15 ½ inches). Deze maten zijn met inbegrip van alle veters en lederen band of bekleding die aan de buitenzijde van de want bevestigd zijn. De ruimte tussen het duimgedeelte en het vingergedeelte van de want mag ten hoogste 15 centimeter (6 inches) bedragen aan de bovenzijde en 10 centimeter (4 inches) bij de splitsing van duim en wijsvinger. Een web tussen duim en vingergedeelte mag ten hoogste 18 centimeter (7 inches) lang zijn, gemeten langs de bovenzijde, en ten hoogste 15 centimeter (6 inches) lang zijn gemeten van bovenzijde naar de splitsing van duim en wijsvinger. Het web mag bestaan uit veters of uit veters door lederen tunnels, of uit een stuk leer dat een verlenging mag zijn van de palm verbonden met de want door veters en zodanig vervaardigd dat het geen enkele van de hierboven genoemde maten overschrijdt.

Alleen voor de WBSC regel 3.4.1: In afwijking van het bovenstaande geldt het volgende. De achtervanger mag een handschoen of want dragen van iedere afmeting.

- 3.4.2** De handschoen of want van de eersthonkman moet een lengte hebben van ten hoogste 33 centimeter (13 inches) en een breedte van ten hoogste 20,3 centimeter (8 inches). Het web mag niet zodanig geconstrueerd zijn zodat een vangnet ontstaat. De lengte van een handschoen of want moet worden gemeten vanaf de onderste rand recht over de palm van de hand. De breedte van de want van de handschoen van de eersthonkman moet worden gemeten vanaf het midden van het gedeelte tussen duim en wijsvinger naar de buitenste rand van de pink. Het web van de want van de eersthonkman mag ten hoogste 12,7 centimeter (5 inches) lang zijn, ten hoogste 10,2 centimeter (4 ½ inches) breed zijn aan de bovenzijde en ten hoogste 8,9 centimeter (3 ½ inches) breed zijn aan de onderzijde.
- 3.4.3** Iedere veldspeler met uitzondering van de achtervanger en de eersthonkman is beperkt tot het gebruik van een handschoen die niet meer dan 33 centimeter (13 inches) lang en niet meer dan 20,3 centimeter (8 inches) breed is. Voor de handschoen van een veldspeler moet de breedte worden gemeten vanaf de binnennaad aan de basis van de wijsvinger tot de buitenste rand van de pink. Het web van de handschoen van de veldspeler mag niet groter zijn dan 14,6 centimeter (5 ¾ inches) in lengte, 11,5 centimeter (4 ½ inches) in breedte op ieder punt en 8,9 centimeter (3 ½ inches) in breedte aan de boven- en onderzijde.
- 3.4.4** De handschoen van de werper mag niet, met uitzondering van de veters, wit, grijs, noch, naar de mening van een scheidsrechter, op wat voor manier dan ook afleidend zijn.
- 3.4.4.1** Een werper mag geen enkele vreemde stof of anderszins aan zijn handschoen bevestigen van een kleur die niet overeenkomt met die van zijn handschoen.
- 3.4.4.2** De plaatscheidsrechter zal ervoor zorgen dat een handschoen die regel 3.4.4 overtreedt uit de wedstrijd wordt verwijderd, hetzij op zijn eigen initiatief, hetzij op aanbeveling van een andere scheidsrechter of na een klacht van de manager van de tegenpartij waar de scheidsrechter het mee eens is.

3.5 Beschermende uitrusting

- 3.5.1** De helm dient te zijn voorzien van een niet te verwijderen keurmerk, naam en logo van NOC/SAE.

Alleen voor de WBSC regel 3.5.1: Deze regel is niet van toepassing.

Noot: Helmen met aan beide zijden oorbeschermers zijn verplicht voor slagmensen en honklopers, en het is ook aanbevolen dat honkcoaches beschermende helmen dragen. Voor catchers, waaronder ook catchers tijdens het opwarmen van de werper en catchers in de bullpen, is het dragen van beschermende uitrusting verplicht.

Noot: De honkcoaches zijn verplicht om een beschermende helm te dragen.

Alleen voor de WBSC regel 3.5.1 Noot: De beschermende helmen voor coaches zijn niet verplicht, alleen aanbevolen.

- 3.5.2** Alle achtereenvolgende spelers moeten een beschermende helm en masker dragen wanneer zij als achtervanger optreden.

- 3.5.3** Alle batboys en -girls moeten een beschermende helm met aan beide zijden oorbeschermers dragen.

- 3.5.4** Deze regel is niet van toepassing.

Alleen voor de WBSC regel 3.5.4: Een helm met een oorbeschermer aan één kant is toegestaan bij de U-23 wereldkampioenschappen, Premier12 en de Olympische Spelen.

- 3.5.5** Een slagman mag een enkele elleboogbeschermer dragen die niet meer dan 25 centimeter (10 inches) lang is, gemeten wanneer de beschermer plat ligt.

Noot: De slagman mag naast een elleboogbeschermer ook een enkel- en/of voetbeschermer dragen.

Alleen voor de WBSC regel 3.5.5 Noot: Deze regel is niet van toepassing.

- 3.6** **Materiaal op het veld**
Uitrustingsstukken mogen niet op het veld blijven liggen, noch in goed noch in fout gebied.

Regel 4. Personeel benodigd tijdens een wedstrijd

4.1 Scheidsrechters

De verantwoordelijkheden van de scheidsrechter voor aanvang van de wedstrijd zijn:

- 4.1.1** Erop toezien dat aan alle regels betreffende de wedstrijd en uitrusting van spelers wordt voldaan.
- 4.1.2** Erop toezien dat alle lijnen van het speelveld duidelijk zichtbaar zijn aangebracht in overeenstemming met de regels.

- 4.1.3** Ontvangen van het thuisspelende team een voorraad van reglementaire honkballen. De scheidsrechters zullen de ballen inspecteren en zich verzekeren van het feit dat ze voldoende gewreven zijn zodanig dat de bescherm laag is verwijderd. Alleen de scheidsrechters bepalen of de ballen bruikbaar zijn voor de wedstrijd.

Alleen voor de WBSC regel 4.1.3: In plaats van het thuisspelende team kan ook het plaatselijk organisatiecomité (LOC) zorgen voor een voorraad van reglementaire honkballen.

- 4.1.4** Erop toezien dat het thuisspelende team tenminste twaalf ballen in reserve heeft die indien nodig gebruikt kunnen worden.

Alleen voor de WBSC regel 4.1.4: In plaats van het thuisspelende team kan ook het plaatselijk organisatiecomité (LOC) zorgen voor reserveballen.

- 4.1.5** De plaatscheidsrechter moet ten minste twee ballen in zijn bezit hebben en moet zich ervan verzekeren dat er een voorraad beschikbaar is om zo nodig aan te vullen. Deze ballen moeten in het spel worden gebracht wanneer:

4.1.5.1 Een bal uit het veld is geslagen of tussen de toeschouwers terecht is gekomen.

4.1.5.2 Een bal is verkleurd of niet langer bruikbaar is.

4.1.5.3 De werper om een nieuwe bal vraagt.

4.1.5.4 Een bal in de tribune is gegooid.

Noot: De scheidsrechter mag pas een nieuwe bal in het spel brengen als iedere spelactie is geëindigd en het spel dood is. Indien een aangegooide of geslagen bal uit het speelveld gaat, moet het spel pas worden hervat nadat de lopers de honken hebben bereikt waarop zij recht hebben gekregen. Indien bij een homerun de bal uit het speelveld is geslagen moet de scheidsrechter geen nieuwe bal aan de werper of de achtereenvolgende geven totdat de slagman die de homerun geslagen heeft, de thuisplaat is gepasseerd.

- 4.1.6** Scheidsrechters zien bij het gebruik van een zakje hars erop toe dat het zakje hars op de grond achter de werpplaat wordt neergelegd voor de start van de wedstrijd.

Noot: Als aan het begin van de wedstrijd niet van een zakje hars gebruik wordt gemaakt, dan is het toegestaan om bij een werperswissel of het begin van een halve inning een zakje hars neer te leggen achter de werpplaat. Deze moet voor het volledige gevolg van de wedstrijd blijven liggen.

Alleen voor de WBSC regel 4.1.6 Noot: Deze regel is niet van toepassing.

- 4.1.7** Voor aanvang van de wedstrijd moeten de scheidsrechters de toestand van het veld controleren.

- 4.1.8** De plaatscheidsrechter moet opdracht geven om de verlichting aan te zetten wanneer naar zijn oordeel verder spelen in het donker gevaarlijk is.

-
- 4.1.9** Scheidsrechters zullen ernaar streven om de verlichting aan het begin van een inning aan te laten zetten om het eerlijk te laten zijn voor beide teams, indien mogelijk.

Alleen voor de WBSC regel 4.1.9: Noot: Al het delegatie- en federatiepersoneel met accreditatie voor het veld, de dug-out en het clubhuis moet alle regels en voorschriften van de World Baseball Softball Confederation (WBSC) volgen en het speelveld zestig minuten voor de geplande aanvang van de wedstrijd verlaten. Het niet volgen van deze regels zal resulteren in het verliezen van de privileges van de betreffende persoon en het opleggen van disciplinaire maatregelen aan de federatie door de WBSC.

4.2 Manager

- 4.2.1** De manager is de persoon aangewezen door de vereniging of het team en is verantwoordelijk voor de acties van zijn team binnen en buiten het speelveld. Deze persoon vertegenwoordigt het team tegenover de scheidsrechters, bondsofficials en de tegenpartij.
- 4.2.2** De manager mag de plaatscheidsrechter informeren dat hij specifieke plichten, zoals voorgeschreven in de regels, heeft gedelegeerd aan een speler of coach, en elke actie van een dergelijke aangewezen vertegenwoordiger zal officieel zijn. De manager zal altijd verantwoordelijk zijn voor het gedrag van zijn team, het naleven van de regels en het respecteren van de scheidsrechters en bondsofficials.
- 4.2.3** De manager is de enige persoon die een beslissing van de scheidsrechter mag aanvechten of ertegen mag protesteren.
- 4.2.4** Als een manager uit het veld is gestuurd of het veld verlaat, dan dient hij een coach of speler als zijn opvolger aan te wijzen, en die vervangende manager zal dezelfde verantwoordelijkheden en plichten hebben als de manager.
- 4.2.5** Als de manager nalaat of weigert om zijn vervanger aan te wijzen voordat hij vertrekt, dan zal de plaatscheidsrechter een teamlid als vervangende manager aanwijzen.

4.3 Coaches

- 4.3.1** De coaches zijn personen aangesteld door het team om de manager te assisteren in verantwoordelijkheden met betrekking tot het gedrag van het team tijdens de wedstrijd en buiten het veld, het naleven van de spelregels en het respecteren van de scheidsrechters en bondsofficials.
- 4.3.2** Een assistent-coach is een persoon die de manager assisteert. De assistent-coach is niet gerechtigd om als speler deel te nemen de wedstrijd. Assistent-coaches mogen hun positie, de dug-out of de bullpen niet verlaten om over een spelsituatie te appelleren op het veld.
- 4.3.3** Op geen enkel moment is het voor een coach of teamafgevaardigde toegestaan om op het veld een scheidsrechterlijke beslissing aan te vechten of hiertegen te protesteren. Alle zaken op het veld die te maken hebben met woordenwisselingen, betwistingen en geprotesteerde beslissingen zullen niet door coaches worden aangegaan, tenzij aangewezen door een uit het veld gestuurde of anderszins afwezige manager.

Regel 5. Procedures voorafgaand aan de wedstrijd

5.1 Veldconditie

De plaatscheidsrechter van een wedstrijd heeft uitsluitende bevoegdheid om te beslissen of een wedstrijd al dan niet wordt begonnen in verband met weersomstandigheden of het niet bespeelbaar of niet in orde zijn van het speelveld, behalve bij de tweede wedstrijd van een dubbelwedstrijd. Niets in deze regel is bedoeld om het vermogen van een vereniging te beïnvloeden om enige wedstrijd te staken of te hervatten op basis van een beleid ten aanzien van weersomstandigheden.

Als tijdens een wedstrijd slecht weer aanhoudt of als de omstandigheden het verder spelen onverstandig maken, dan bepaalt de plaatscheidsrechter of het spel opgeschort, hervat of beëindigd moet worden. In het geval van bliksem zal de plaatscheidsrechter eventuele bliksemrichtlijnen van de bond in acht nemen.

De plaatscheidsrechter mag een wedstrijd niet staken voordat het spel tenminste dertig minuten is gestopt.

De plaatscheidsrechter van de eerste wedstrijd van een dubbelwedstrijd heeft uitsluitende bevoegdheid om te beslissen of de tweede wedstrijd van een conventionele of gesplitste dubbelwedstrijd al dan niet zal worden begonnen in verband met weersomstandigheden of het niet bespeelbaar of niet in orde zijn van het speelveld.

Alleen voor de WBSC regel 5.1: De thuis spelende vereniging of, in het geval van een toernooi, de technische commissioners, hebben de uitsluitende bevoegdheid om te beslissen of een wedstrijd al dan niet wordt begonnen in verband met weersomstandigheden of het niet bespeelbaar of niet in orde zijn van het speelveld.

Als tijdens een wedstrijd slecht weer aanhoudt of als de omstandigheden het verder spelen onverstandig maken, dan bepaalt de plaatscheidsrechter samen met de technische commissioners of het spel opgeschort, hervat of beëindigd moet worden. In het geval van bliksem zal de plaatscheidsrechter eventuele bliksemrichtlijnen van het plaatselijk organisatiecomité (LOC) of de competitie.

In het geval van een toernooiwedstrijd bepalen de technische commissioners of de wedstrijd wordt opgeschort of geannuleerd.

5.2 Opwarmen voor de wedstrijd

5.2.1 Deze regel is niet van toepassing.

Alleen voor de WBSC regel 5.2.1: Als opwarmen voor de wedstrijd ingepland is, moeten de technische commissioners erop toezien dat het thuis spelende en bezoekende team een gelijke hoeveelheid tijd krijgen om om te warmen voor de wedstrijd, hetzij op het speelveld ofwel door gebruik te maken van de faciliteiten buiten het speelveld.

5.2.2 Deze regel is niet van toepassing.

Alleen voor de WBSC regel 5.2.2: Een werpscherm moet door het plaatselijk organisatiecomité (LOC) of het thuis spelende team beschikbaar worden gesteld.

5.2.3 Deze regel is niet van toepassing.

Alleen voor de WBSC regel 5.2.3: Het wordt aanbevolen dat het plaatselijk organisatiecomité (LOC) of het thuisspelende team voor een slagkooi zorgt.

5.2.4 Deze regel is niet van toepassing.

Alleen voor de WBSC regel 5.2.4: Het wordt aanbevolen om een scherm van 2,44 meter (8 voet) hoog en 1,83 meter (6 voet) breed te plaatsen bij het eerste honk tijdens de slagtraining.

5.2.5 Deze regel is niet van toepassing. Zie het Vademecum Accommodaties.

Alleen voor de WBSC regel 5.2.5: Iedere bullpen moet voorzien zijn van minimaal twee werpheuvels met reglementaire werp- en thuisplaten, en moet in goede staat verkeren voor de opwarming van het uit spelende team.

5.2.6 Deze regel is niet van toepassing. Zie het Reglement van Wedstrijden.

5.3 Bespreking voor aanvang van de wedstrijd

5.3.1 Tien minuten voor de vastgestelde aanvangstijd van een wedstrijd moet de plaatscheidsrechter de bespreking voor de wedstrijd houden met de managers van beide teams.

5.3.2 De plaatscheidsrechter ontvangt de opstellingen van het thuisspelende en uit spelende team, in tweevoud. The scheidsrechter controleert dat de kopieën identiek zijn, houdt zelf een exemplaar, en overhandigt een exemplaar aan de manager van de tegenpartij. De scheidsrechter heeft nu de leiding over de wedstrijd, en de opstellingen zijn definitief.

Verduidelijking KNBSB regel 5.3.2: De kopie van de opstelling die door de scheidsrechter wordt gebruikt is de officiële opstelling en slagvolgorde. Vervanging van spelers kan vanaf het moment dat de opstelling is overhandigd aan de scheidsrechter uitsluitend nog geschieden in overeenstemming met de spelregels over het vervangen van spelers.

Alleen voor de WBSC regel 5.3.2: De plaatscheidsrechter ontvangt de opstellingen in drievoud, een exemplaar voor zichzelf, de manager van de tegenpartij en een exemplaar voor de technische commissioners.

5.3.3 De plaatscheidsrechter bespreekt vervolgens de grondregels en alle vragen over regels gesteld door de managers.

5.4 Grondregels

Een lokale grondregel mag worden aangenomen als er sprake is van bijzondere omstandigheden, als het uit spelende team daarmee akkoord gaat. Geen enkele grondregel mag in strijd zijn met de officiële spelregels. Wanneer de teams niet tot overeenstemming komen, worden de grondregels vastgesteld door de scheidsrechters. Het wordt aanbevolen dat de grondregels in elke dug-out worden opgehangen.

5.5 Uitwisseling van opstellingen

Tien minuten voor de vastgestelde aanvangstijd van de wedstrijd moeten de

scheidsrechters zich op het veld begeven, tenzij er vooraf is aangegeven dat de wedstrijd is uitgesteld of later zal aanvangen. Zij gaan dan direct naar de thuisplaat, waar de managers van beide teams zich bij hen moeten voegen. In volgorde:

- 5.5.1** Eerst moet de manager van het thuisspelende team zijn opstelling aan de plaatscheidsrechter overhandigen, in tweevoud.

Alleen voor de WBSC regel 5.5.1: De opstelling moet in drievoud worden overhandigd.

- 5.5.2** Vervolgens moet de manager van de tegenpartij zijn opstelling aan de plaatscheidsrechter overhandigen, in tweevoud.

Alleen voor de WBSC regel 5.5.2: De opstelling moet in drievoud worden overhandigd.

- 5.5.3** De opstelling dient de naam, het rugnummer en de veldpositie van alle spelers in de startende opstelling, inclusief de werper, te bevatten. Als gebruik wordt gemaakt van een aangewezen slagman, dan dient te zijn aangegeven welke speler als aangewezen slagman fungeert. Alle andere mogelijke wisselers moeten ook vermeld worden, maar het niet vermelden van een speler maakt die speler niet ongerechtigd om aan de wedstrijd deel te nemen.

5.6 Veiligheid

De verantwoordelijkheid voor het onder controle houden van het publiek ligt bij de thuisspelende vereniging. Gedurende een wedstrijd mag niemand op het veld worden toegelaten met uitzondering van spelers en coaches in uniform, managers, nieuwsfotografen met toestemming van de thuisspelende vereniging, politiepersoneel in uniform en personeel van de thuisspelende vereniging. Scheldwoorden, racistische opmerkingen of andere intimiderende handelingen gericht tegen officials, spelers, coaches of andere teamvertegenwoordigers worden niet getolereerd. Personen die dergelijke opmerkingen maken kunnen van het terrein worden verwijderd.

De thuisspelende vereniging zorgt voor voldoende politiebescherming om de orde te handhaven. Als een persoon of personen het speelveld betreden tijdens een wedstrijd of het spel op enigerlei wijze verstoren, mag het bezoekende team weigeren verder te spelen totdat het veld is vrijgemaakt.

Als het veld niet binnen een redelijke tijd, ongeveer 15 minuten na de weigering van het team om verder te spelen, wordt vrijgemaakt, dan kan de plaatscheidsrechter de wedstrijd gewonnen verklaren aan het uitspelende team.

5.7 Dubbelwedstrijden

Alleen voor de WBSC regel 5.7: Deze regel is niet van toepassing.

- 5.7.1** Slechts twee competitiewedstrijden kunnen op dezelfde datum worden gespeeld.

- 5.7.2** Na het begin van de eerste wedstrijd van een conventionele of gesplitste dubbelwedstrijd moet deze eerste wedstrijd volledig worden uitgespeeld voor de tweede wedstrijd mag beginnen.

-
- 5.7.3** De tweede wedstrijd van een dubbelwedstrijd moet beginnen dertig minuten na het einde van de eerste wedstrijd, tenzij een langere pauze (maximaal vijfenveertig minuten) door de plaatscheidsrechter wordt toegestaan, die hiervan dan mededeling doet aan beide managers, na het einde van de eerste wedstrijd.

Uitzondering: Indien het bondsbestuur een verzoek van de thuisspelende vereniging om een langere pauze heeft goedgekeurd, moet de plaatscheidsrechter zich hieraan houden en beide managers van deze langere pauze in kennis stellen. De plaatscheidsrechter van de eerste wedstrijd is de tijdwaarnemer ten aanzien van de pauze tussen de wedstrijden.

- 5.7.4** De scheidsrechter dient de tweede wedstrijd van een dubbelwedstrijd, indien enigszins mogelijk te laten beginnen en het spel zal doorgaan zolang de toestand van het veld, wettelijke bepalingen en het weer dit toelaten.

- 5.7.5** Wanneer een reglementair vastgestelde dubbelwedstrijd om welke reden dan ook later begint, geldt de eerste wedstrijd waarmee wordt begonnen als de eerste wedstrijd van een dubbelwedstrijd.

- 5.7.6** Wanneer een opnieuw vastgestelde wedstrijd deel uitmaakt van een dubbelwedstrijd, is deze wedstrijd de tweede wedstrijd en geldt de eerste wedstrijd als de wedstrijd welke reglementair op die datum was vastgesteld.

- 5.7.7** Tussen de twee wedstrijden van een dubbelwedstrijd, of wanneer een wedstrijd is gestopt omdat het veld niet meer bespeelbaar is, zal de plaatscheidsrechter een beroep kunnen doen op de ontvangende vereniging met het doel om het speelveld weer geschikt te krijgen om te spelen.

Strafbepaling: Blijft de ontvangende vereniging in gebreke, dan zal de plaatscheidsrechter de wedstrijd staken.

Hoofdstuk 02. Begrippenlijst

Regel 6. Terminologie

De begrippen in deze regel zijn op alfabetische volgorde gesorteerd. De volgorde van begrippen is daardoor anders dan in de WBSC Official Rules of Baseball. Zie appendix B1 voor een verwijzingstabel.

- 6.1 Aangewezen slagman:** De aangewezen slagman is een speler die slaat in de plaats van de werper. De aangewezen slagman speelt niet in het veld. De aangewezen slagman kan ook de werper-aangewezen slagman zijn en in de wedstrijd blijven als aangewezen slagman als hij de werpheuvel verlaat. Hij kan ook als werper in de wedstrijd blijven als hij aan slag wordt vervangen. Zie regel 9.3.
- 6.2 Aangooi:** De handeling van een speler die de bal naar een bepaald doel gooit. Een aangooi dient altijd duidelijk te worden onderscheiden van een geworpen bal.
- 6.3 Achtervanger:** (ook genoemd vanger of catcher) De speler van de veldpartij die plaats neemt achter de thuisplaat.
- 6.4 Appelleren:** De handeling van een veldspeler, waarmee die speler aangeeft dat de slagpartij de regels overtreden heeft.
- 6.5 Bal in spel brengen:** Nadat de werper met de bal in zijn bezit op de werpplaat gaat staan en de slagman zijn positie in het slagperk heeft ingenomen, roept de scheidsrechter “play”.
- 6.6 Batterij:** Gebruikt om te verwijzen naar de samenwerking tussen de werper en de achtervanger.
- 6.7 Binnenhoog:** Binnenhoog is een goedgeslagen hoge bal (geen line-drive of stootslag) die redelijkerwijs kan worden gevangen door een binnenvelder, terwijl eerste en tweede, of eerste, tweede en derde honk bezet zijn, voordat er twee uit zijn. De werper, achtervanger en enige buitenvelder die zichzelf in het binnenveld opstelt in deze situatie zullen voor de toepassing van deze regel als binnenvelders worden beschouwd.
- Indien een geslagen bal kennelijk een binnenhoog zal worden, dient de scheidsrechter ten behoeve van de honklopers onmiddellijk “binnenhoog” te roepen. Indien de bal zich in de nabijheid van de foutlijnen bevindt dient de scheidsrechter “binnenhoog, mits goed” te roepen.
- De bal is in spel en lopers mogen opschuiven met het risico dat de bal gevangen wordt, of het honk opnieuw aanraken en dan opschuiven, nadat de bal gevangen is, zoals bij elke hoge bal. Indien de bal fout gaat, wordt gehandeld als bij elke foutslag.
- Indien een afgeroepen binnenhoog bal niet gevangen wordt en voordat hij door een veldspeler is aangeraakt in fout gebied terecht komt vóór eerste of derde honk, is het een foutslag. Indien een afgeroepen binnenhoog bal in fout gebied valt en voordat hij door een veldspeler is aangeraakt in goed gebied terecht komt vóór eerste of derde honk, is het een binnenhoog.

Toelichting: Wanneer hinderen wordt afgeroepen bij een binnenhoogsituatie, blijft de bal in het spel totdat bekend is of de bal goed of fout gaat. Indien de bal goed gaat, dan is zowel de loper uit die de veldspeler hinderde alsmede de slagman. Indien de bal fout

gaat, zelfs als de bal toch nog gevangen wordt, dan is de loper uit en de slagman blijft aan slag.

6.8 Binnenveld: Het gebied binnen het vierkant met lengte van de zijden van 27,43 meter (90 voet), begrensd door de thuisplaat, het eerste, tweede en derde honk.

6.9 Binnenvelder: Een veldspeler die een plaats in het binnenveld inneemt.

6.10 Buitenvelder: Een veldspeler die een plaats inneemt in het gedeelte van het speelveld dat het verst van de thuisplaat is verwijderd, tussen de binnenvelders en het buitenveldhek.

6.11 Bullpen: Een plaats op fout gebied of buiten het speelveld waar vervangende werpers, achtervangers en andere spelers zich opwarmen.

Alleen voor de WBSC regel 6.11: De bullpen moet twee reglementaire werpheuvels en thuisplaten hebben. De faciliteiten moeten hetzelfde zijn voor beide teams. Werpers moeten opwarmen in het daartoe aangewezen gebied, niet op het speelveld.

6.12 Coach: Een teamlid, in uniform, aangesteld door de manager om taken uit te voeren die de manager kan toewijzen, zoals het optreden als honkcoach.

6.13 Dode bal: Een bal die niet in het spel is. Een dode bal stopt de wedstrijd, en geen enkele spelactie kan plaatsvinden totdat de scheidsrechter het spel weer hervat.

6.14 Driedubbelspel: Een ononderbroken handeling door de veldpartij waar drie spelers van de slagpartij uitgemaakt worden, waarbij tussen het uitmaken geen fouten worden begaan.

6.15 Dubbelspel: Een spelactie waarin de veldpartij twee spelers van de slagpartij uitmaakt ten gevolge van een ononderbroken handeling, mits tussen het uitmaken geen fouten worden gemaakt.

6.15.1 Een gedwongen dubbelspel is een situatie waarin twee spelers worden uitgemaakt op een gedwongen loop.

6.15.2 Een 'omgekeerd gedwongen dubbelspel' is een situatie waarbij de eerste nul wordt gemaakt door een gedwongen loop en de tweede nul wordt gemaakt tegen een honkloper die niet meer wordt gedwongen om op te schuiven omdat de 'dwang' door de eerste nul is vervallen.

Voorbeeld: Loper op eerste honk, slagman slaat groundbal naar eerste honkman, die op het eerste honk stapt (één nul) en dan naar de tweede honkman of korte stop gooit voor de tweede nul (honkloper moet getikt worden).

Alle honken bezet, geen nullen; slagman slaat groundbal naar de eerste honkman die op het eerste honk stapt (één nul) en dan naar de achtervanger gooit voor de tweede nul (honkloper moet getikt worden).

6.16 Dubbelwedstrijd: Twee reglementair vastgestelde wedstrijden, welke onmiddellijk achter elkaar worden gespeeld.

6.17 Dug-out of spelersbank: Het gebied gereserveerd voor teamleden in uniform die

betrokken zijn bij de wedstrijd.

Spelers en reserves van beide teams moeten op de dug-out of spelersbank plaatsnemen die voor hun team is gereserveerd, tenzij zij werkelijk aan het spel deelnemen, zich daarop voorbereiden of als coach fungeren bij het eerste of derde honk. Niemand, uitgezonderd spelers, invallers, managers, coaches, trainers, 'bat-boys/-girls' en maximaal 3 burgers (zoals een teamscorer, teamleider, materiaalcommissaris) mogen gedurende een wedstrijd op de spelersbank plaatsnemen.

Alleen voor de WBSC regel 6.17: De tweede alinea is niet van toepassing.

Strafbepaling: Bij overtreding kan de scheidsrechter, na hem gewaarschuwd te hebben, de overtreder uit het veld sturen.

6.18 Feitelijke beslissing: Een beslissing, genomen door een scheidsrechter op grond van een door hem waargenomen feit, zoals: "in", "uit", "wijd".

6.19 Fout gebied: Het gedeelte van het speelveld dat gelegen is buiten de foutlijnen naar het eerste en derde honk doorgetrokken tot de afrastering en loodrecht daarboven.

6.20 Foutslag: Een reglementair geslagen bal die aan een van de volgende voorwaarden voldoet:

6.20.1 Blijft liggen op fout gebied tussen thuisplaat en eerste honk, of tussen thuisplaat en derde honk.

6.20.2 In fout gebied is of daarboven als hij voorbij het eerste of derde honk in het buitenveld springt.

6.20.3 Voorbij het eerste of derde honk voor het eerst in fout gebied de grond raakt.

6.20.4 In of boven fout gebied een scheidsrechter of een speler raakt, of enig ander voorwerp dat niet tot het speelveld behoort.

6.20.5 De slagman in het slagperk raakt of de grond of de thuisplaat en vervolgens de slagman of de knuppel die wordt vastgehouden door de slagman raakt, terwijl de slagman zich in het slagperk bevindt.

6.20.6 Raakt de werpplaat en springt, zonder een veldspeler aan te raken of door deze aangeraakt te zijn, in fout gebied tussen de thuisplaat en het eerste honk, of tussen de thuisplaat en het derde honk, en blijft daar liggen.

Noot: Een foutgeslagen bal moet worden beoordeeld naar de plaats van de bal ten opzichte van de foutlijn en niet naar het al of niet in goed gebied staan van de veldspeler op het ogenblik dat hij de bal aanraakt.

6.21 Fouttip: Een geslagen bal die rechtstreeks en zonder van richting te veranderen van de knuppel naar de achtervanger gaat en reglementair wordt gevangen door de achtervanger. Het geldt als een slag en de bal is in spel.

6.22 Gedwongen loop: Een spelsituatie waarbij een honkloper reglementair het recht op een

honk verliest, omdat de slagman honkloper is geworden.

Noot: Als een derde slagbal niet wordt gevangen en de slagman niet het recht heeft om naar het eerste honk op te schuiven, moet iedere honkloper die probeert op te schuiven, getikt worden om te worden uitgemaakt.

6.23 Gelijkspel: Een reglementair beëindigde wedstrijd met een gelijk aantal punten voor beide partijen.

6.24 Gestaakte wedstrijd: Is een wedstrijd die om welke reden dan ook door de plaatscheidsrechter wordt beëindigt.

6.25 Gewisselde speler: Een speler die niet langer mag deelnemen aan het spel, maar niet uit het veld is gezonden. Bijvoorbeeld een geblesseerde speler.

6.26 Gewonnenverklarde wedstrijd: Een wedstrijd door de plaatscheidsrechter beëindigd en gewonnen verklaard aan het benadeelde team.

Verduidelijking KNBSB regel 6.26: Zie ook het Reglement van Wedstrijden.

6.27 Goed gebied: Het gedeelte van het speelveld dat gelegen is tussen de foutlijnen tot aan het einde van het speelveld en loodrecht daarboven. De foutlijnen behoren tot goed gebied.

6.28 Goede slag: Een reglementair geslagen bal die aan een van de volgende voorwaarden voldoet:

6.28.1 Blijft liggen op goed gebied tussen thuisplaat en eerste honk, of tussen thuisplaat en derde honk.

6.28.2 In of boven goed gebied is als hij voorbij het eerste of derde honk in het buitenveld springt.

6.28.3 Voor het eerst in goed gebied de grond raakt op of voorbij het eerste of derde honk.

6.28.4 Als eerste een speler, scheidsrechter of een uitrustingsstuk raakt, in of boven goed gebied.

Het is een foutslag wanneer een geslagen bal, zonder een veldspeler aan te raken of door deze aangeraakt te zijn, de werpplaat raakt en wegspringt in fout gebied tussen de thuisplaat en het eerste honk, of tussen de thuisplaat en het derde honk, en daar blijft liggen.

Noot: Een hooggeslagen bal moet worden beoordeeld naar de plaats van de bal ten opzichte van de foutlijn en niet naar het al dan niet in goed of fout gebied staan van de veldspeler op het moment dat hij de bal aanraakt.

6.28.5 Een honk op goed gebied aanraakt.

6.28.6 In vlucht het speelveld verlaat terwijl de bal nog boven goed gebied is.

Noot: Als een geslagen bal de bovenkant van een hek raakt in goed gebied en vervolgens over het hek stuitert, is het een homerun.

6.29 Grondbal: Een geslagen bal die over de grond rolt of stuitert.

6.30 Grove botsing: Een botsing tussen een honkloper en een veldspeler waarbij de loper opzettelijk probeert de bal te doen loskomen.

6.31 Halve slagbeweging: Een poging van de slagman om de voorwaartse beweging van de knuppel te stoppen tijdens een slagbeweging, waardoor de slagman het risico loopt dat er een slag wordt afgeroepen. De halve slagbeweging zal als slag worden afgeroepen als het einde van de knuppel de voorste heup van de slagman passeert. Dit geldt niet voor een stootslagpoging wanneer de slagman de knuppel terugtrekt.

Verduidelijking KNBSB regel 6.31: Indien de slagman bij een stootslagpoging de knuppel tijdig terugtrekt met de kennelijke bedoeling om de poging voor een stootslag af te breken, moet dit niet als een halve slagbeweging beoordeeld worden.

6.32 Hinderen: Een handeling die een speler verhindert om een spelactie te voltooien. De volgende komen het meest voor:

6.32.1 Hinderen door de slagpartij is een handeling waarbij enige speler van de veldpartij die de bal tracht te spelen, met woord of daad gehinderd of belet wordt dit te doen.

6.32.2 Hinderen door de veldpartij is een onreglementaire handeling (meestal van de achtervanger), waarbij de slagman gehinderd wordt bij het slaan van de bal of hem belet wordt dit te doen.

6.32.3 Hinderen door de scheidsrechter vindt plaats wanneer hij de achtervanger belemmert bij het doen van een aangooi om het stelen van een honk te voorkomen, of wanneer een goedgeslagen bal een scheidsrechter raakt op goed gebied voordat de bal een veldspeler passeert, anders dan de werper.

6.32.4 Hinderen door een toeschouwer vindt plaats als een toeschouwer (of een object gegooid door een toeschouwer) hindert bij een poging van een speler om een bal die in spel is te spelen, door het speelveld te betreden, of door over de afrastering en boven het speelveld te reiken.

6.33 Hoge bal: Een geslagen bal die direct van de knuppel hoog in de lucht gaat.

6.34 Honk: Een van de vier punten die door een honkloper moet worden aangeraakt om een punt te scoren. Gewoonlijk wordt dit woord gebruikt voor de canvaskussens en de rubberen thuisplaat die de honkpunten markeren.

6.35 Honkcoach: Een lid van de slagpartij of een coach, in uniform, die plaatsneemt in het coachvak bij het eerste en derde honk.

6.36 Honkloper: Een speler van de slagpartij die op weg is naar een honk, het aanraakt, of ernaar terugkeert.

-
- 6.37 In:** De aankondiging van de scheidsrechter dat de honkloper recht heeft op het honk dat hij trachtte te bereiken.
- 6.38 In vlucht:** Een geslagen, aangegooide of geworpen bal, zolang deze nog niet de grond of enig ander voorwerp (met uitzondering van een veldspeler) heeft geraakt.
- 6.39 Inning:** Het deel van de wedstrijd waarin beide teams een slagbeurt krijgen en waarin van elk team drie spelers door de veldpartij zijn uitgemaakt. Iedere slagbeurt van een team is een halve inning.
- 6.40 Insluitactie:** De actie van de veldpartij die tracht een loper tussen de honken uit te maken.
- 6.41 Line-drive:** Een geslagen bal die rechtstreeks en zonder van richting te veranderen van de knuppel in de richting van een veldspeler gaat zonder de grond te raken.
- 6.42 Manager:** Een persoon die door zijn vereniging is aangewezen om de verantwoording te dragen voor het gedrag van het team op het veld en om het team te vertegenwoordigen tegenover de scheidsrechters en de tegenpartij.
- 6.43 Misdragingen:** Iedere handeling van oneerlijkheid, onsportief gedrag of onprofessioneel gedrag wat het spel in diskrediet brengt.
- 6.44 Moment van de worp:** Het moment van de worp wordt als volgt vastgesteld:
- 6.44.1** In de vrije stand, wanneer de werper enige beweging maakt die in hoort bij de worp naar de thuisplaat.
- 6.44.2** In de vaste stand, wanneer de werper zijn natuurlijke beweging begint die hoort zijn werpen van de bal nadat de werper de vaste stand heeft aangenomen met beide handen bij elkaar voor zijn lichaam.
- 6.45 Normale inspanning:** De inspanning die een gemiddelde veldspeler op zijn veldpositie in de competitie zou moeten leveren tijdens een spelactie, rekening houdend met de toestand van het veld en de weersomstandigheden.
- 6.46 Nul:** Een speler van de slagpartij die door de veldpartij op reglementaire wijze is uitgemaakt.
- 6.47 Obstructie:** De handeling van een veldspeler wanneer hij, terwijl hij de bal niet in zijn bezit heeft en niet probeert een bal te spelen, een honkloper hindert bij het aflopen van de honken.
- 6.48 Officiële scorer:** Zie de Officiële scoreregels Honkbal & Softbal.
- Alleen voor de WBSC regel 6.48: Zie hoofdstuk 4.*
- 6.49 Onreglementair:** In strijd met deze spelregels.
- 6.50 Onreglementair geslagen bal:** Een bal geslagen door de slagman terwijl hij met een of beide voeten op de grond en volledig buiten het slagpark staat, of een bal geslagen met

een onreglementaire knuppel.

- 6.51 Onreglementaire knuppel:** Een knuppel waaraan, naar op enigerlei wijze veranderingen zijn aangebracht die tot doel hebben het effect van de knuppel te verbeteren of een onnatuurlijke reactie van de bal tot gevolg kunnen hebben.
- 6.52 Onreglementaire worp:** Een naar de slagman geworpen bal, waarbij de werper met zijn steunvoet niet in contact is met de werpplaat of een snelle worp. Een onreglementaire worp met een loper of lopers op de honken wordt bestraft met schijn.
- 6.53 Opgeschorte wedstrijd:** Een wedstrijd die is gestopt wegens het weer, avondklok of een andere reden, en op een andere datum wordt uitgespeeld.
- 6.54 Opnieuw aanraken:** De handeling van een honkloper die naar een honk terugkeert wanneer dat reglementair vereist is.
- 6.55 Pick-off:** Wanneer een werper of achtervanger naar een honk gooit tussen twee worpen, in een poging om een loper uit te maken die van het honk staat, of om een loper dicht bij het honk te houden.
- 6.56 Play:** De opdracht van de scheidsrechter om de wedstrijd te beginnen of om het spel te hervatten.
- 6.57 Punt:** Wordt gescoord door een speler van de slagpartij, die van slagman honkloper wordt en het eerste, tweede, derde honk en de thuisplaat in die volgorde aanraakt.
- 6.58 Puntenverschilregel:** De regel waardoor de wedstrijd eindigt op het moment dat een team met een zeker puntenverschil achter staat.
- 6.58.1** In een wedstrijd van zeven innings: als een team met tien of meer punten achter staat na tenminste vijf innings, wordt de wedstrijd op dat moment beëindigd.
- 6.58.2** In een wedstrijd van negen innings: als een team met vijftien of meer punten achter staat na tenminste vijf innings, wordt de wedstrijd op dat moment beëindigd. Als een team met tien of meer punten achter staat na tenminste zeven innings, wordt de wedstrijd op dat moment beëindigd.
- Uitzondering:** Indien de laatste slagman in een wedstrijd een homerun slaat waarbij de bal buiten het speelveld wordt geslagen, mogen de slagman-honkloper en alle andere lopers binnenkomen, in overeenstemming met de regels betreffende de honkloper en eindigt de wedstrijd wanneer de slagman-honkloper de thuisplaat passeert.
- Officiële beslissing:** De slagman slaat een homerun buiten het speelveld waardoor de wedstrijd wordt gewonnen in de laatste helft van de laatste inning van een reglementaire wedstrijd, maar hij wordt uitgegeven wegens het passeren van een voorafgaande loper. Nu eindigt de wedstrijd onmiddellijk nadat het winnende punt de thuisplaat passeert, tenzij er twee uit zijn en het winnende punt de thuisplaat nog niet heeft bereikt wanneer de loper een andere loper passeert, in welk geval de inning voorbij is en alleen de punten tellen die scoorden voordat de loper een andere loper passeerde.
- 6.59 Raken:** Een speler of scheidsrechter (aan)raken houdt in het raken van enig deel van diens

lichaam, kleding of uitrusting, maar niet sieraden die worden gedragen door een speler.

6.60 Reglementair: In overeenstemming met deze spelregels.

6.61 Schijn: Een onreglementaire handeling van de werper terwijl er lopers op de honken zijn, waardoor alle honklopers het recht krijgen een honk verder te gaan.

6.62 Slag: Een reglementair geworpen bal die als zodanig wordt afgeroepen door de scheidsrechter. Het is een slag wanneer de worp aan een van de volgende voorwaarden voldoet:

6.62.1 Een reglementaire worp waar de slagman naar de bal slaat en de bal de knuppel niet raakt.

6.62.2 Een reglementair geworpen bal die in vlucht door het slaggebied gaat en waar niet naar geslagen wordt.

Noot: De plaatscheidsrechter moet bepalen of de worp een slag is in relatie tot de normale positie van de slagman op het moment dat de worp de thuisplaat passeert. Elk deel van de bal dat over enig deel van de plaat gaat, van de onderkant van de knieschijven tot het midden tussen de bovenkant van de schouders en de bovenkant van de broek, is een slag. De worp moet beoordeeld worden als een slag of een wild op het moment dat hij over de thuisplaat gaat, niet op de plek waar hij gevangen wordt door de achtervanger.

Als een geworpen bal de grond raakt voor de slagman en de slagman een slagbeweging maakt, is de bal in spel als de bal wordt geraakt en is het een slag als de bal wordt gemist.

6.62.3 Een reglementair geworpen bal die door de slagman buiten de foutlijnen wordt geslagen en niet wordt gevangen, wanneer de slagman nog geen twee slag heeft.

6.62.4 Een stootslag die buiten de foutlijnen terechtkomt en niet reglementair wordt gevangen.

6.62.5 Een reglementair geworpen bal die in het slaggebied de slagman raakt, ongeacht of hij een slagbeweging maakt of niet (de bal is onmiddellijk dood, de worp is een slag, honklopers mogen niet opschuiven en de slagman mag niet naar het eerste honk).

6.62.6 Een fouttip.

6.62.7 Wanneer de slagman verzuimt om onmiddellijk na de opdracht van de scheidsrechter een positie in te nemen in het slagperk.

Alleen voor de WBSC regel 6.62.7: Dit geldt alleen nadat de slagpartij een waarschuwing heeft gehad en de limiet van 20 seconden op de klok is verstreken.

6.62.8 Toegekend als de slagman opzettelijk naar achter in het slagperk stapt of op zo'n manier zwaait dat hij probeert de achtervanger te hinderen. Als de slagman met zijn slagbeweging de achtervanger of de handschoen raakt, moet de slagman worden uitgegeven. Alle honklopers moeten terugkeren naar het honk dat zij bezetten op het moment van de worp.

Noot: Als de slagman met zijn slagbeweging de achtervanger of de handschoen raakt

opzettelijk raakt, moet naast dat de slagman wordt uitgegeven tevens de slagman uit het veld worden gestuurd wegens onsportief gedrag.

Alleen voor de WBSC regel 6.62.8 Noot: Deze regel is niet van toepassing.

- 6.63** **Slaggebied:** Het gebied boven de thuisplaat dat zich bevindt tussen de onderzijde van de knieschijven en het midden tussen de bovenzijde van de schouders en de bovenzijde van de broek van het uniform van de slagman. Het slaggebied moet worden bepaald aan de hand van de houding van de slagman wanneer hij gereed staat om naar een geworpen bal te slaan. Zie de tekening in appendix A.
- 6.64** **Slagman:** De speler van de slagpartij die zijn plaats inneemt in het slagperk.
- 6.65** **Slagman-honkloper:** Een term die wordt gebruikt met betrekking tot de speler van de slagpartij die zojuist zijn slagbeurt heeft beëindigd, totdat hij is uitgemaakt of totdat de spelsituatie waarin hij honkloper werd, eindigt.
- 6.66** **Slagpartij:** Het team dat aan slag is.
- 6.67** **Slagperk:** De plaats waarin de slagman tijdens zijn slagbeurt moet staan.
- 6.68** **Snelle worp:** Een worp die wordt uitgevoerd met de duidelijke bedoeling de slagman te verrassen, terwijl deze nog niet gereed is om te slaan.
- 6.69** **Squeeze play:** Een situatie waarbij een team met een loper op het derde honk tracht deze loper binnen te brengen door middel van een stootslag.
- 6.70** **Steunvoet van de werper:** De voet die in contact moet zijn met de werpplaat als de werper de bal werpt.
- Noot:** Voor een rechtshandige werper is zijn rechtervoet de steunvoet. Voor een linkshandige werper is zijn linkervoet de steunvoet.
- Een deel van de steunvoet van de werper moet in contact zijn met de werpplaat om de worp reglementair te laten zijn.
- 6.71** **Stootslag:** Een geslagen bal waarnaar niet wordt gezwaaid, maar welke met de knuppel tegengehouden en zachtjes het veld ingeduwd wordt. Als de poging tot een stootslag resulteert in een foutslag die niet reglementair wordt gevangen, is het een “slag”.

Verduidelijking KNBSB regel 6.71: Als de slagman gaat klaarstaan voor een stootslag en de knuppel in de slagzone blijft houden op het moment dat de bal geworpen wordt, betekent dit niet automatisch dat hij geprobeerd heeft om de bal te stoten (en dit betekent dus niet automatisch dat er een slag moet worden afgeroepen). Het is in dit geval belangrijk of de slagman, naar de mening van de scheidsrechter, de intentie had om de bal te stoten, gelet op de handelingen die hij uitvoert.

Voorbeeld: De slagman staat klaar voor een stootslag en houdt de knuppel vervolgens stil in de slagzone (of trekt de knuppel terug) terwijl de worp buiten de slagzone wordt gegooid. De scheidsrechter beoordeelt dit als een wijf.

Voorbeeld: De slagman staat klaar voor een stootslag en maakt met de knuppel een beweging richting de geworpen bal, terwijl de geworpen bal onderweg is naar de plaat. De scheidsrechter beoordeelt de geworpen bal als slag onafhankelijk van het feit of de bal door de slagzone gaat of niet. Hierbij maakt het niet uit of de slagman de knuppel nog tijdig terugtrekt.

6.72 **Thuis spelende team:** Het team op wiens terrein de wedstrijd wordt gespeeld. Indien de wedstrijd op neutraal terrein wordt gespeeld, wordt onderling overeengekomen welke van de twee teams het thuis spelende team is.

6.73 **Tikken:** De handeling van een veldspeler, die een honk aanraakt met zijn lichaam terwijl hij de bal stevig in zijn hand of zijn handschoen houdt; of het (aan)raken van een loper met de bal of met de hand of handschoen waarin zich de bal bevindt (niet inbegrepen alleen de loshangende veters), terwijl hij de bal stevig in zijn hand of handschoen houdt. Het is echter geen tikactie, indien gelijktijdig met of onmiddellijk na zijn contact met een honk of contact met een loper de veldspeler de bal laat vallen. Voor het vaststellen van de geldigheid van de tikactie moet de veldspeler de bal lang genoeg vasthouden om te bewijzen dat hij volledige controle over de bal had. Als de veldspeler de tikactie gemaakt heeft en de bal laat vallen terwijl hij hem wil aangooien zal de tikactie worden beschouwd als te zijn gemaakt.

6.74 **Time:** Het onderbreken van het spel door een scheidsrechter, waar hij roept of gebaart dat de bal dood is.

6.75 **Uit het veld sturen:** Het onmiddellijk verwijderen van een speler, manager of teamlid uit de wedstrijd, waarmee niet langer aan de huidige wedstrijd deelgenomen mag worden. De wedstrijdofficials hebben de bevoegdheid om een speler, manager of teamlid uit het veld te sturen voor onbehoorlijk of onsportief gedrag.

Wanneer een manager, speler, coach of trainer uit het veld wordt gestuurd moet hij hieraan onmiddellijk gevolg geven en mag hij aan die wedstrijd niet verder deelnemen. Hij moet in de kleedkamer blijven of het terrein verlaten. Ook kan hij zich verkleden, echter niet in honkbalkleding, en op de tribune plaatsnemen maar niet in de buurt van de spelersbank of bullpen van het eigen team.

Noot: Wanneer een manager, coach of speler is geschorst mag hij in uniform gekleed zijn en deelnemen aan de gebruikelijke wedstrijdvoorbereidingen van de vereniging. Echter, tijdens de wedstrijd zullen geschorste personen niet in uniform gekleed zijn, zich niet in de dug-out bevinden, en moeten zij uit de buurt blijven van gebieden waar spelers verwacht worden te zijn tijdens een wedstrijd. Geschorste personen mogen tijdens de wedstrijd op de tribune plaatsnemen.

Alleen voor de WBSC regel 6.75: Alleen de eerste alinea van deze regel is van toepassing.

6.76 **Vang:** Een bal in vlucht is een vang wanneer een veldspeler de bal lang genoeg vasthoudt om te bewijzen dat hij volledige controle over de bal heeft. Als de veldspeler een vang maakt maar vervolgens de bal laat vallen wanneer hij een aangooi tracht te maken, zal het nog steeds als een vang beschouwd worden. Als de veldspeler de bal in zijn bezit krijgt, zelfs als de bal eerst door een andere veldspeler is aangeraakt zonder dat de bal een speler van de slagpartij of een scheidsrechter raakt, zal het als een vang beschouwd worden. Het is geen vang als de veldspeler onbespeelbaar gebied aanraakt wanneer hij de

vang maakt.

Verduidelijking KNBSB regel 6.76: Voor het vaststellen van de geldigheid van de vang moet de veldspeler de bal lang genoeg vasthouden om te bewijzen dat hij volledige controle over de bal heeft en dat het loslaten daarvan uit eigen vrije wil en met opzet gebeurt.

Het is geen vang indien de veldspeler gelijktijdig met of onmiddellijk na zijn contact met de bal in botsing komt met een speler of met een hek, of indien hij valt en als gevolg van de botsing of het vallen hij de bal laat vallen.

Lopers mogen hun honken verlaten op het moment dat de bal voor het eerst door een veldspeler wordt aangeraakt.

Bespeelbaar gebied is het gebied binnen de afrastering van het speelveld, de bovenste trede van de dug-out, de kant van de afrastering gericht naar de zijde van het veld, alsmede de bovenkant van de afrastering, tenzij anders bepaald in de grondregels.

6.77 Vangersperk: De plaats waar de achtervanger zich moet bevinden totdat de werper de bal werpt.

6.78 Vaste stand: Een van de twee reglementaire werpstanden. Meestal gebruikt wanneer er lopers op de honken zijn.

Noot: Met een of meerdere lopers op de honken, wordt de werper verondersteld te werpen vanuit de vaste stand als hij met zijn steunvoet in contact met en parallel met de werpplaat staat, en zijn andere voet voor de werpplaat, tenzij hij de scheidsrechter informeert dat hij vanuit de vrije stand zal werpen onder dergelijke omstandigheden voorafgaand aan het begin van de slagbeurt. Het is de werper toegestaan om de scheidsrechter te informeren dat hij vanuit de vrije stand werpt binnen een slagbeurt alleen de volgende gevallen: (a) een vervanging door de slagpartij, of (b) direct na het opschuiven van een of meerdere lopers. Dat wil zeggen, nadat een of meerdere honklopers opschuiven maar voorafgaand aan het uitvoeren van de volgende worp.

6.79 Velderskeus: De handeling van een veldspeler die een goedgeslagen grondbal verwerkt en deze niet aangooit naar het eerste honk om de slagman-honkloper uit te maken, maar naar een ander honk, teneinde te trachten een voorafgaande loper uit te maken.

6.80 Veldpartij: Het team dat in het veld staat opgesteld of een speler van dat team.

6.81 Veldspeler: Een speler van de veldpartij.

6.82 Vervangende loper: Een speelgerechtigde wisselspeler die niet in de opstelling voorkomt en die gaat lopen voor een speler die in de opstelling voorkomt.

6.83 Vervangende slagman: Een speelgerechtigde wisselspeler die niet in de opstelling voorkomt en die gaat slaan voor een speler die in de opstelling voorkomt.

6.84 Vier wijd: Het recht op het eerste honk van de slagman naar wie tijdens zijn slagbeurt vier ballen buiten het slaggebied zijn geworpen of volgend op een signaal van de manager van de veldpartij naar de scheidsrechter waarin hij aangeeft dat hij de slagman opzettelijk vier wijd wil geven.

-
- 6.85 Voorbijschieten:** De handeling van een speler van de slagpartij wanneer hij een poging doet een honk te bereiken en dit doet met zo'n vaart dat hij het contact met het honk verliest. Dit geldt niet voor de slagman die zich vanaf de thuisplaat naar het eerste honk begeeft.
- 6.86 Vrije stand:** Een van de twee reglementaire werpstanden, gewoonlijk gebruikt wanneer er geen lopers op de honken zijn.
- 6.87 Werper:** De speler van de veldpartij die de bal naar de slagman moet werpen.
- 6.88 Wijd:** Een geworpen bal die niet in vlucht door het slaggebied gaat en waarnaar door de slagman niet wordt geslagen. Indien een geworpen bal de grond raakt en daarna door het slaggebied springt, is het een "wijd".
- 6.89 Wilde worp:** Een geworpen bal die zo hoog, zo laag of zo ver naast de thuisplaat gaat, dat de bal bij een normale poging niet door de achtervanger gestopt kan worden.
- 6.90 Wisselspeler:** Een speelgerechtigde speler van die niet in de opstelling vermeld is en niet al gewisseld is.
- 6.91 Worp:** Een door de werper naar de slagman geworpen bal.

Hoofdstuk 03. Spelregels honkbal

Regel 7. Wedstrijd: beginnen en eindigen

De wedstrijd begint wanneer alle veldspelers van het thuisspelende team hun plaatsen in het veld hebben ingenomen. De eerste slagman van het bezoekende team neemt plaats in het slagperk, de plaatscheidsrechter roept “play”.

De bal is in spel en blijft dit totdat de scheidsrechter “time” roept of de bal dood wordt.

7.1 Het beginnen van de wedstrijd

De wedstrijd begint wanneer de plaatscheidsrechter “play” heeft geroepen. Nadat de scheidsrechter “play” heeft geroepen is de bal in spel.

7.2 Posities van de slagpartij

De slagpartij moet:

7.2.1 De slagvolgorde, die door de manager is ingediend, volgen gedurende de gehele wedstrijd, behalve indien een speler door een ander vervangen wordt.

7.2.2 De eerste slagman in iedere inning volgend op de eerste inning, is de speler wiens naam volgt op die van de laatste speler die in de voorgaande inning reglementair een slagbeurt heeft voleindigd.

7.3 Opzettelijk of onopzettelijk hinderen

Indien hinderen plaatsvindt met een bal in spel (gegooid of geslagen) door een persoon anders dan spelers, coaches of scheidsrechters, dan moeten de scheidsrechters beslissen of het hinderen opzettelijk of onopzettelijk plaatsvond.

7.3.1 Indien het hinderen opzettelijk geschiedt, is de bal dood op het moment van hinderen en moet de scheidsrechter maatregelen nemen zodanig dat dit naar zijn mening hetzelfde resultaat oplevert voor het benadeelde team als wanneer het hinderen niet had plaatsgevonden.

7.3.1.1 Het is opzettelijk als een coach, speler, ballenjongen of -meisje, fotograaf of ander veldpersoneel de bal oppakt, wegschopt, of wegduwt, ongeacht het motief.

7.3.1.2 De scheidsrechter zal opzettelijk hinderen vaststellen en de benodigde maatregelen treffen om de gevolgen van het hinderen ongedaan te maken, of het nu gaat om het toekennen van een uit of extra honken, op het moment dat een toeschouwer opzettelijk over, onder, of door een afrastering heen reikt of het speelveld betreedt. De bal is onmiddellijk dood op het moment van hinderen.

7.3.2 Indien het hinderen onopzettelijk geschiedt, blijft de bal in spel. Het is onopzettelijk hinderen wanneer een ballenjongen of -meisje, fotograaf of ieder ander veldpersoneel probeert de bal te ontwijken maar niettemin hierdoor wordt geraakt, of als de bal die persoon raakt zonder dat die persoon zich ervan bewust was dat de bal eraan kwam.

7.3.3 Hinderen moet niet worden afgeroepen wanneer een veldspeler buiten het speelveld reikt tijdens een spelactie en een toeschouwer hindert bij een mogelijke vangbal in de tribune of over de afrastering.

7.4 Honkcoaches

- 7.4.1** De slagpartij moet gedurende haar slagbeurt gebruik maken van twee honkcoaches op het veld, gekleed in uniform, die de coachvakken bij het eerste en het derde honk bezetten om de slagman of honklopers instructies te geven.

Noot: De slagpartij is niet verplicht om van twee honkcoaches gebruik te maken.

Alleen voor de WBSC regel 7.4.1 Noot: De slagpartij is verplicht om van twee honkcoaches gebruik te maken.

- 7.4.2** Honkcoaches moeten binnen het coachvak blijven. Op het moment van de worp mag een honkcoach zich niet dichterbij de foullijn dan de rand van het coachvak en niet dichterbij de thuisplaat dan de voorste rand van het coachvak. Een coach mag het coachvak verlaten om aan te geven dat de speler een sliding moet maken, of moet opschuiven of terugkeren naar een honk zolang de coach niet hindert bij een spelactie.

Strafbepaling: Na een klacht van de manager van de tegenpartij zal de scheidsrechter de regel strikt gaan toepassen. De scheidsrechter zal de coach waarschuwen en hem instrueren naar het coachvak terug te keren. Indien de coach niet naar het coachvak terugkeert zal hij uit het veld worden gestuurd.

7.5 Posities van de veldpartij

Op het moment dat de bal bij het begin van of tijdens de wedstrijd in spel wordt gebracht, moeten alle veldspelers met uitzondering van de achtervanger zich op goed gebied bevinden.

- 7.5.1** Wanneer de slagman opzettelijk vier wijd krijgt, moet de achtervanger met beide voeten binnen de lijnen van het vangersperk staan totdat de bal de hand van de werper verlaat.

Alleen voor de WBSC regel 7.5.1: In afwijking van het bovenstaande geldt het volgende. De achtervanger moet met beide voeten binnen de lijnen van het vangersperk staan totdat de bal de hand van de werper verlaat.

Strafbepaling: Schijn. Alle lopers schuiven een honk op.

- 7.5.2** De werper moet een reglementaire werpstand innemen wanneer hij de bal naar de slagman werpt.

- 7.5.3** Iedere veldspeler mag zich overal op goed gebied opstellen, met uitzondering van de werper en de achtervanger.

7.6 Vervangingen

- 7.6.1** Ieder team moet altijd negen speelgerechtigde spelers in de wedstrijd hebben.

Noot: Het Reglement van Wedstrijden kan bepalen dat deze regel niet van toepassing is.

- 7.6.2** Iedere werper mag vervangen worden nadat de eerste slagman (of enige vervanger voor deze) is uitgemaakt, het eerste honk heeft bereikt, of totdat er van de slagpartij drie man

uit zijn. Indien de werper een blessure oploopt of onwel raakt, mag de werper onmiddellijk worden vervangen. Als de werper wordt vervangen, dan moet de vervangende werper werpen naar de slagman op dat moment aan slag, of een vervangende slagman, totdat deze slagman is uitgemaakt, het eerste honk heeft bereikt, of totdat er van de slagpartij drie man uit zijn, tenzij de vervangende werper een blessure oploopt of onwel raakt waardoor hij, naar de mening van de plaatscheidsrechter, niet langer in staat is om als werper op te treden.

Noot: Een werper mag slechts één keer per inning van positie wisselen, met andere woorden, het moet de werper niet worden toegestaan om meer dan één keer per inning een andere positie dan die van werper in te nemen.

Verduidelijking KNBSB regel 7.6.2 Noot: Voorbeeld: Werper ruilt tijdens een inning met de middenvelder. Zolang de werper in het veld staat wordt hij als veldspeler beschouwd en mag hij dus onbeperkt van veldpositie wisselen. Komt hij echter diezelfde inning weer als werper op de plaat, dan mag hij daarna in diezelfde inning niet opnieuw met een veldspeler van plaats ruilen. Uiteraard mag deze werper dan wel vervangen worden volgens regel 7.6 (dat wil zeggen, dat hij dus die wedstrijd niet meer meespeelt).

Een wisselspeler wordt een speler wanneer deze is gemeld aan de plaatscheidsrechter en de nieuwe speler is bijgeschreven op de opstelling van de plaatscheidsrechter.

Als een werper in de wedstrijd is gebracht maar niet voldaan heeft aan de eis te werpen naar een slagman (voordat er drie man uit zijn) wanneer de wedstrijd wegens de weersomstandigheden wordt gestopt, dan mag deze werper, wanneer de wedstrijd wordt hervat, doorgaan als werper, maar is dit niet verplicht.

Geen enkele speler die door een wisselspeler is vervangen voordat de wedstrijd werd opgeschort, mag terugkeren naar de opstelling wanneer de wedstrijd wordt hervat.

Verduidelijking KNBSB regel 7.6.2: Als een werper in de wedstrijd is gebracht maar niet voldaan heeft aan de eis te werpen naar een slagman (voordat er drie man uit zijn) wanneer de wedstrijd wordt opgeschort, dan mag deze werper, wanneer de wedstrijd wordt hervat, doorgaan als werper, maar is dit niet verplicht. Echter, als hij het opgeschorte deel van de wedstrijd als werper start, dan zal hij moeten blijven werpen totdat hij heeft voldaan aan de eis te werpen naar een slagman.

7.6.3 Iedere speler anders dan de werper of aangewezen slagman, mag te allen tijde als het spel dood is worden vervangen. De invallende speler moet slaan op de plaats van de speler die hij vervangt in de slagvolgorde van zijn team.

Noot: Als de werper wordt vervangen als werper maar in de wedstrijd blijft en gaat slaan in de plaats van de aangewezen slagman, dan moet deze wijziging worden aangekondigd op het moment dat de werper vervangen wordt.

7.6.4 De aangewezen slagman mag een veldpositie innemen, maar moet op zijn oorspronkelijke plaats in de slagvolgorde blijven. De werper moet dan slaan op de vrijgekomen positie van de speler die de wedstrijd verlaat. Zie regel 9.3 (aangewezen slagman).

7.6.5 Op het moment dat twee of meer invallers van de veldpartij op hetzelfde moment deel gaan nemen aan de wedstrijd, zal de manager, om verwarring te voorkomen, direct de plaatscheidsrechter informeren over de positie van deze spelers in de slagvolgorde. Als deze informatie niet onmiddellijk aan de plaatscheidsrechter wordt gegeven, dan bepaalt

de plaatscheidsrechter de positie van deze invallers in de slagvolgorde.

Verduidelijking KNBSB regel 7.6.5: De plaatscheidsrechter zal deze wijzigingen vervolgens mededelen aan de officiële scorer of opdracht geven aan de manager om de wijzigingen te laten mededelen aan de officiële scorer.

Noot: Wanneer de werper niet de aangewezen slagman is, is het verplaatsen van de werper naar een veldpositie en het inbrengen van slechts één nieuwe wisselspeler geen meervoudige vervanging voor de wijziging van de slagvolgorde. De werper die naar een veldpositie wordt verplaatst moet slaan op de plek van de vervangen veldspeler en de nieuwe werper moet slaan op plek van de aangewezen slagman.

Indien een dubbele vervanging wordt gemaakt, zal de manager of coach eerst de plaatscheidsrechter hierover informeren. De plaatscheidsrechter moet worden geïnformeerd over de meervoudige vervanging en de wijziging in de slagvolgorde voordat de manager een nieuwe werper roept (ongeacht of de manager of coach de meervoudige vervanging aankondigt voordat hij de foutlijn oversteekt). Een signaal geven of wenken naar de bullpen dient te worden beschouwd als een officiële vervanging voor de nieuwe werper. Het is niet toegestaan voor de manager om naar de werpheuvel te gaan, een nieuwe werper te roepen, en vervolgens de plaatscheidsrechter te informeren over de meervoudige vervanging met het doel om de slagvolgorde te veranderen.

- 7.6.6** Een honkloper mag niet vervangen worden door een andere speler wiens naam in de slagvolgorde voor deze wedstrijd voorkomt of voorgekomen is.

Noot: Deze regel heeft het doel om te voorkomen dat een speler als andere loper fungeert voor de eigenlijke loper. Geen speler in de wedstrijd mag lopen in plaats van de eigenlijke loper. Een speler die aan het spel heeft meegedaan maar die is gewisseld mag niet als andere loper fungeren. Iedere speler niet in de opstelling, die als een loper wordt gebruikt, zal worden verondersteld een vervanging te zijn.

- 7.6.7** Na in kennis te zijn gesteld door de manager of een andere coach in uniform van het team dat de vervanging doorvoert, zal de scheidsrechter alle wissels noteren op de opstelling en vervolgens onmiddellijk alle wissels mededelen of laten mededelen. Indien verzuimd wordt een vervanging van een speler op te geven, zal de invaller een reglementaire speler worden geacht wanneer:

- 7.6.7.1** Een loper de plaats inneemt van een andere honkloper.
- 7.6.7.2** Een werper op de werpplaat stapt.
- 7.6.7.3** Een veldspeler de plaats in het veld bereikt die gewoonlijk wordt ingenomen door de veldspeler die wordt vervangen en het spel wordt begonnen.
- 7.6.7.4** Een slagman het slagperk betreedt.

Noot: Iedere spelactie door, of tegen een der bovengenoemde onaangekondigde invallers is reglementair. Er is geen strafbepaling.

- 7.6.8** Als een speler invalt voor een geblesseerde speler, met uitzondering van de werper, mag deze speler vijf ballen ingooien om zich op te warmen.

7.6.9 Een speler die is vervangen mag bij zijn team op de spelersbank blijven, mag als achtervanger fungeren bij het ingooien van een werper en mag optreden als honkcoach. Indien een invaller aan de wedstrijd gaat deelnemen in de plaats van een speler-manager, dan mag de manager zich daarna naar het coachvak begeven.

7.6.10 Een speler die is vervangen, kan in die wedstrijd niet opnieuw aan het spel deelnemen. Indien een vervangen speler probeert opnieuw aan het spel deel te nemen, of aan het spel deelneemt, dan zal de plaatscheidsrechter, na de aanwezigheid van de speler opgemerkt te hebben of na erop opmerkzaam gemaakt te zijn door een andere scheidsrechter of één van beide managers, de manager van deze speler opdragen de speler onmiddellijk uit de wedstrijd te halen. Indien de opdracht, om de speler die reeds vervangen was uit de wedstrijd te halen, plaatsheeft voordat het spel is voortgezet, dan mag de invaller aan de wedstrijd deelnemen. Indien de opdracht, om de speler die reeds vervangen was uit de wedstrijd te halen, plaatsheeft nadat het spel is voortgezet, met de invaller in de wedstrijd, dan zal de invaller worden geacht te zijn vervangen (naast de speler die al vervangen was) en hij kan in die wedstrijd niet opnieuw aan het spel deelnemen.

Noot: Elke spelsituatie terwijl een speler aan het spel deelneemt na te zijn vervangen is geldig. Indien, naar de mening van een scheidsrechter, de speler opnieuw deelneemt aan het spel in de wedstrijd terwijl hij weet dat hij vervangen is, kan de scheidsrechter de manager uit het veld sturen.

7.7 Reglementaire wedstrijd

7.7.1 Een reglementaire wedstrijd bestaat uit zes, zeven of negen innings, tenzij deze wordt verlengd wegens een gelijke stand, of wordt verkort:

7.7.1.1 Omdat het thuisspelende team zijn helft van de laatste inning van een reglementaire wedstrijd niet of slechts voor een gedeelte nodig heeft.

7.7.1.2 Omdat de plaatscheidsrechter de wedstrijd staakt.

Noot: Het Reglement van Wedstrijden kan bepalen dat de wedstrijd bestaat uit een afwijkend aantal innings of dat er een maximale speelduur wordt gehanteerd.

Alleen voor de WBSC regel 7.7.1 Noot: Alle informatie over het aantal innings in reglementaire wedstrijden voor ieder WBSC-evenement is opgenomen in appendix 1 regel A1.2 van de WBSC Official Rules of Baseball.

7.7.2 Indien de stand na de laatste inning van een reglementaire wedstrijd gelijk is, moet de wedstrijd worden verlengd totdat aan een van de volgende voorwaarden is voldaan:

Noot: Deze regel is alleen van toepassing als dit in het Reglement van Wedstrijden bepaald is.

7.7.2.1 Het bezoekende team in totaal meer punten heeft gescoord dan het thuisspelende team aan het einde van een volledige inning.

7.7.2.2 Het thuisspelende team het winnende punt scoort in een onvolledige inning.

7.7.3 Indien een wedstrijd wordt gestaakt, is het een reglementaire wedstrijd:

7.7.3.1 Indien vier volledige innings zijn gespeeld, in het geval van een wedstrijd van zes of zeven innings, of vijf volledige innings zijn gespeeld, in het geval van een wedstrijd van negen innings.

7.7.3.2 Indien het thuisspelende team meer punten heeft gescoord in drie of drie en een gedeelte van een halve inning, dan het bezoekende team heeft gemaakt in vier complete halve innings, in het geval van een wedstrijd van zes of zeven innings; of indien het thuisspelende team meer punten heeft gescoord in vier of vier en een gedeelte van een halve inning, dan het bezoekende team heeft gemaakt in vijf complete halve innings, in het geval van een wedstrijd van negen innings.

7.7.3.3 Indien het thuisspelende team in zijn helft van de vijfde inning een of meer punten scoort waardoor de stand gelijk wordt, in het geval van een wedstrijd van zes of zeven innings; of indien het thuisspelende team in zijn helft van de vijfde inning een of meer punten scoort waardoor de stand gelijk wordt, in het geval van een wedstrijd van negen innings.

7.7.4 Indien een reglementaire wedstrijd wordt gestaakt wanneer ieder team een gelijk aantal punten heeft gescoord, wordt het een opgeschorte wedstrijd.

Noot: Het Reglement van Wedstrijden kan bepalen dat deze regel niet van toepassing is en dat een wedstrijd kan eindigen in een gelijkspel.

7.7.5 De regel is niet van toepassing. Zie het Reglement van Wedstrijden.

Alleen voor de WBSC regel 7.7.5: Als een wedstrijd is uitgesteld of anderszins is gestaakt voordat het een reglementaire wedstrijd geworden is, moet de scheidsrechter de wedstrijd als niet gespeeld bepalen, tenzij de wedstrijd wordt gestaakt overeenkomstig met regel 7.8, waarmee de wedstrijd een opgeschorte wedstrijd wordt.

7.7.6 De uitslag van een reglementaire wedstrijd is het totale aantal punten gescoord door ieder team op het moment dat de wedstrijd eindigt.

7.7.6.1 De wedstrijd eindigt wanneer het bezoekende team zijn helft van de laatste inning van de reglementaire wedstrijd heeft afgemaakt en het thuisspelende team staat voor.

7.7.6.2 De wedstrijd eindigt wanneer de gehele laatste inning van de reglementaire wedstrijd is afgemaakt en het bezoekende team staat voor.

7.7.6.3 Indien het thuisspelende team het winnende punt scoort in zijn laatste helft van de laatste inning van de reglementaire wedstrijd (of, na een gelijk spel, in zijn helft van een extra inning), eindigt de wedstrijd onmiddellijk nadat het winnende punt de thuisplaat is gepasseerd.

Uitzondering: Indien de laatste slagman in een wedstrijd een homerun slaat waarbij de bal buiten het speelveld wordt geslagen, mogen de slagman-honkloper en alle andere lopers binnenkomen, in overeenstemming met de

regels betreffende de honkloper en eindigt de wedstrijd wanneer de slagman-honkloper de thuisplaat passeert.

Officiële beslissing: De slagman slaat een homerun buiten het speelveld waardoor de wedstrijd wordt gewonnen in de laatste helft van de laatste inning van een reglementaire wedstrijd, maar hij wordt uitgegeven wegens het passeren van een voorafgaande loper. Nu eindigt de wedstrijd onmiddellijk nadat het winnende punt de thuisplaat passeert, tenzij er twee uit zijn en het winnende punt de thuisplaat nog niet heeft bereikt wanneer de loper een andere loper passeert, in welk geval de inning voorbij is en alleen de punten tellen die scoorden voordat de loper een andere loper passeerde.

7.7.7 Een gestaakte wedstrijd eindigt op het moment dat de scheidsrechter het spel staakt.

Noot: Indien het spel wordt gestaakt tijdens een niet-afgemaakte inning, eindigt de wedstrijd aan het einde van de laatste volledige inning in de beide volgende gevallen:

1. Het bezoekende team scoort een of meer punten waardoor de stand gelijk wordt en het thuisspelende team scoort geen punten meer.
2. Het bezoekende team een of meer punten scoort waardoor dit team de leiding neemt in een niet complete inning en het thuisspelende team maakt de stand niet gelijk of neemt niet opnieuw de leiding.

Alleen voor de WBSC regel 7.7.7 Noot: Deze regel is niet van toepassing.

7.7.8 Verlenging

Als de stand van de wedstrijd gelijk is na negen volledige innings in een wedstrijd van negen innings, of na zeven volledige innings in een wedstrijd van zeven innings, dan worden de volgende procedures toegepast in de verlenging van de wedstrijd:

Noot: Deze regel is alleen van toepassing als dit in het Reglement van Wedstrijden bepaald is.

7.7.8.1 Ieder team begint de volgende inning (en iedere volgende inning in de verlenging, indien nodig) met een loper op het eerste en tweede honk, met nul uit.

7.7.8.2 De slagvolgorde blijft gehandhaafd als in iedere andere inning. Bijvoorbeeld, als de negende inning eindigt met de slagman op plek acht in de slagvolgorde die als laatste een volledige slagbeurt heeft gehad, dan begint de tiende inning met de slagman op plek negen in de slagvolgorde aan slag, de loper op het tweede honk de speler op plek zeven in de slagvolgorde en de loper op het eerste honk de speler op plek acht in de slagvolgorde, of een vervangende loper voor deze spelers.

Noot: Aan het begin van de verlenging en totdat de wedstrijd is geëindigd, zal de plaatscheidsrechter met de opstelling van de slagpartij controleren dat de juiste lopers op het eerste en tweede honk plaatsnemen. Als een verkeerde speler op het honk staat, moet de plaatscheidsrechter de manager van de slagpartij onmiddellijk op de hoogte stellen en ervoor zorgen dat de juiste loper op het honk wordt geplaatst. Als een onjuiste loper wordt opgemerkt door een

scheidsrechter of een van beide managers nadat het spel is hervat, dan moet deze loper worden vervangen met de juiste loper. Alle voorgaande spelacties zijn reglementair, tenzij een geval van een verkeerde slagman het opschuiven ongedaan maakt. Er is geen strafbepaling tegen een onjuiste loper voordat noch nadat deze een punt scoort.

Alleen voor de WBSC regel 7.7.8.2 Noot: Deze regel is niet van toepassing.

- 7.7.8.3** Met uitzondering van het beginnen van de inning met lopers op het eerste en tweede honk met nul uit, blijven alle andere spelregels gelden tijdens de verlenging totdat er een winnaar is.

Noot: De lopers die geplaatst worden op het eerste en tweede honk door de toepassing van de verlengingregel zijn voor rekening van de werper die de extra inning begint als werper. De punten gescoord door deze spelers, of door een loper die een honk bereikt door velderskeus waarbij de veldpartij een geplaatste loper uitmaakt, moeten altijd als 'onverdiend' moeten worden aangemerkt.

7.8 Gestopte wedstrijd (opgeschort, uitgesteld, en gelijkspel)

Deze regel is niet van toepassing. Zie het Reglement van Wedstrijden.

7.9 Gelijkspel

Deze regel is niet van toepassing. Zie het Reglement van Wedstrijden.

7.10 Geen wedstrijd

De regel is niet van toepassing. Zie het Reglement van Wedstrijden.

7.11 Gewonnenverklarde wedstrijd

Een wedstrijd wordt alleen in het uiterste geval gewonnen verklaard voor het andere team dat geen schuld heeft in de volgende gevallen:

- 7.11.1** Als een team zich niet op het veld opstelt binnen vijf minuten nadat de plaatscheidsrechter "play" heeft geroepen, tenzij zulke late verschijning onvermijdelijk is.

- 7.11.2** Als, nadat de wedstrijd is gestart, een team weigert om verder te spelen.

- 7.11.3** Als een team manieren of methodes gebruikt met het duidelijke doel om de wedstrijd te vertragen of te verkorten.

- 7.11.4** Na waarschuwing van de scheidsrechter, als een team opzettelijk en voortdurend spelregels blijft overtreden.

- 7.11.5** Een team niet binnen een redelijke termijn gehoor geeft aan de opdracht van de scheidsrechter om een speler te verwijderen uit de wedstrijd.

- 7.11.6** Een wedstrijd wordt gewonnenverklard aan de tegenpartij op het moment dat een team niet in staat is of weigert negen spelers in het veld te brengen.

Noot: Volgens regel 7.11.6 is men verplicht steeds negen spelers in het veld te brengen. Indien in het Reglement van Wedstrijden wordt bepaald dat een wedstrijd gespeeld moet

worden zodra minstens zes spelers aanwezig zijn, wordt in dat geval voor de afwezige spelers plaatsen gereserveerd op de scorekaart in een volgorde, door de manager te bepalen. Indien het de beurt van een der afwezigen is om te slaan, wordt een nul ingevuld op de scorekaart (een zogenaamde automatische nul) indien geen spelactie meer gaande is. De scheidsrechter moet dan “time” roepen en het aantal nullen aangeven.

Alleen voor de WBSC regel 7.11.6 Noot: Deze regel is niet van toepassing.

7.11.7 Deze regel is niet van toepassing. Zie het Reglement van Wedstrijden.

Alleen voor de WBSC regel 7.11.7: Als beide teams evenveel schuld hebben en de situatie zodanig uit de hand loopt dat de wedstrijd niet veilig kan worden voortgezet, of als geen van beide teams genoeg spelers beschikbaar heeft om de wedstrijd voort te zetten, wordt er een dubbele nederlaag opgelegd.

7.12 Protesten

Voor competitiewedstrijden heeft iedere nationale bond een procedure voor het indienen van een protest wanneer een manager beweert dat een beslissing van een scheidsrechter in strijd is met de spelregels. Een protest tegen een feitelijke beslissing van een scheidsrechter zal nimmer worden toegewezen.

Noot: De procedure rondom het indienen van een protest is vastgelegd in hoofdstuk 7 van het Reglement van Wedstrijden.

7.12.1 Een protest door de manager van een team moet worden aangekondigd op het moment van de spelsituatie die de aanleiding was van het protest en voordat het spel weer wordt hervat. Als de wedstrijd eindigt in een beslissing waartegen geprotesteerd kan worden, dan heeft het benadeelde team totdat alle binnenvelders goed gebied hebben verlaten en de achtervanger de cirkel bij de thuisplaat heeft verlaten om de intentie van protesteren kenbaar te maken. Alle protesten moeten worden aangekondigd bij de plaatscheidsrechter.

Noot: Het bepaalde in regel 7.12.1 geldt niet indien de aangewezen slagman in strijd met regel 9.3 wordt vervangen. In dat geval is een reglementair protest mogelijk gedurende de gehele wedstrijd en na afloop daarvan, met inachtneming van het bepaalde in hoofdstuk 7, artikel 7.1 e.v. van het Reglement van Wedstrijden.

Alleen voor de WBSC regel 7.12.1 Noot: Deze regel is niet van toepassing.

7.12.2 Wanneer een manager beweert dat een beslissing van een scheidsrechter in strijd is met de spelregels, moet de plaatscheidsrechter de manager toestaan om een protest in te dienen; en moet hij aan iedere manager, de officiële scorer en de omroeper aankondigen dat de wedstrijd onder protest wordt gespeeld. Tenslotte moet de scheidsrechter de spelsituatie zoals deze was op het moment van het protest noteren.

7.12.3 Geen enkel deel van de wedstrijd zal worden overgespeeld, zelfs niet als het protest wordt toegewezen, als de spelsituatie in kwestie geen invloed had op de uitslag van de wedstrijd.

7.12.4 Als het protest wordt toegewezen en het van invloed had kunnen zijn op de uitslag van de

wedstrijd, dan wordt de wedstrijd overgespeeld vanaf het moment van het protest.

- 7.12.5** Als een manager uit de wedstrijd is gestuurd, mag hij niet meer een protest indienen tegen een spelsituatie. Als een team een protest wil indienen, moet dit gedaan worden door de vervanger van de manager.

Voorbeeld: Met één uit en lopers op het tweede en derde honk slaat de slagman een vangbal die op goed gebied gevangen wordt. De loper op het derde honk verlaat na de vangbal zijn honk, maar de speler op het tweede honk niet. De loper op het derde honk passeert de thuisplaat voordat de bal op het tweede honk wordt gespeeld voor de derde nul. De scheidsrechter stond niet toe dat het punt gescoord werd. De vraag of de lopers hun honken verlieten voordat de vang gemaakt werd en of de actie op het tweede honk werd gemaakt voordat de speler op het derde honk de thuisplaat passeerde, zijn uitsluitend feitelijke beslissingen waartegen niet geprotesteerd kan worden.

- 7.13 Vechtregeel**
Deze regel is niet van toepassing. Zie het Tuchtreglement.

Regel 8. Bal in spel

8.1 Bal in spel

De bal is in spel nadat de scheidsrechter “play” heeft geroepen. De bal blijft in spel totdat deze dood wordt in overeenstemming met de spelregels, of doordat de scheidsrechter “time” roept en het spel stilt. Terwijl de bal dood is kan een speler niet uitgemaakt worden, kunnen geen honken gelopen worden of punten gescoord, met uitzondering van het geval dat lopers een of meer honken mogen opschuiven als gevolg van handelingen die plaatsvonden toen de bal nog in spel was (bijvoorbeeld schijn, een overthrow, hinderen of een homerun of een andere goedgeslagen bal buiten het speelveld).

Noot: Scheidsrechters moeten niet toestaan dat spelers en coaches onnodig “time” vragen wanneer het een duidelijke strategie is om de wedstrijd te vertragen.

De scheidsrechter mag geen “time” roepen terwijl er een spelsituatie gaande is.

Verduidelijking KNBSB regel 8.1: De scheidsrechter mag “time” roepen terwijl er een spelsituatie gaande is in de gevallen genoemd onder regels 8.5.2.2 en 8.5.2.4.

- 8.1.1** Indien een honkcoach buiten zijn schuld wordt geraakt door een aangegooide bal, of indien een scheidsrechter wordt geraakt door een geworpen of aangegooide bal, blijft de bal in spel.

Alleen voor de WBSC regel 8.1.1: In afwijking van het bovenstaande geldt het volgende. Indien een honkcoach buiten zijn schuld wordt geraakt door een aangegooide bal in fout gebied, of indien een scheidsrechter wordt geraakt door een geworpen of aangegooide bal, blijft de bal in spel.

- 8.1.2** Indien een goedgeslagen bal voorbij gaat aan een binnenvelder en geen andere binnenvelder nog een kans heeft om de bal te spelen en een honkloper wordt geraakt vlak achter de binnenvelder waaraan de bal voorbij is gegaan, is de bal in spel en moet de scheidsrechter die honkloper niet uit geven. Indien een goedgeslagen bal een loper of scheidsrechter raakt nadat deze van richting is veranderd door een binnenvelder, is de bal

in spel en moet de scheidsrechter die honkloper niet uitgeven. Wanneer een geslagen bal van richting wordt veranderd door een veldspeler op goed gebied en de bal raakt een looper of een scheidsrechter terwijl de bal nog steeds in vlucht is en vervolgens wordt de bal door een veldspeler gevangen, geldt dit niet als een vangbal, maar de bal blijft in het spel.

Verduidelijking KNBSB regel 8.1.2: Zie voor de specifieke bepalingen ook regel 10.5.6.

- 8.1.3** Als een veldspeler, na een hoge bal gevangen te hebben, stapt of valt in onbespeelbaar gebied, is de bal dood en alle andere honklopers mogen één honk opschuiven zonder te kunnen worden uitgemaakt, vanaf het laatst reglementair aangeraakte honk op het moment dat de veldspeler het onbespeelbaar gebied betreedt.
- 8.1.4** Een veldspeler wordt geacht niet te zijn gevallen en de bal is in spel als hij door het wedstrijdpersonnel of door toeschouwers wordt weerhouden te vallen of te stappen in een dug-out of onbespeelbaar gebied.
- 8.1.5** Als een veldspeler, na een geldige vang gemaakt te hebben, door of over afrastering gaat of in onbespeelbaar gebied stapt of valt, is de bal dood, zelfs wanneer de veldspeler als op zijn voeten landt. De slagman is uit en, wanneer er nog geen drie nullen zijn, mag elke honkloper één honk opschuiven, vanaf het laatst door hem reglementair aangeraakte honk op het moment dat de veldspeler dergelijk onbespeelbaar gebied betreedt.
- 8.1.6** Als een slaghelm per ongeluk door een bal in spel wordt geraakt, blijft de bal in spel.
- 8.1.7** Als een bal in spel tijdens een wedstrijd stuk gaat, wordt de bal geacht in het spel te zijn totdat de betreffende spelsituatie is beëindigd.
- 8.1.8** Als een aangegooide of geslagen bal die in bespeelbaar gebied blijft, per ongeluk een persoon die geautoriseerd is om op het speelveld te zijn of een dier raakt, blijft de bal in spel.
- Noot:** Als een geworpen bal een vogel in vlucht of een ander dier op het speelveld raakt, wordt de worp ongedaan gemaakt en gaat het spel verder met hetzelfde aantal wijd en slag als voor de worp.
- 8.1.9** Indien een goedgeslagen bal een scheidsrechter raakt na een veldspeler te zijn gepasseerd met uitzondering van de werper, of na een veldspeler met inbegrip van de werper te hebben geraakt, blijft de bal in spel.
- 8.1.10** Een geslagen bal die een elektriciteitskabel, een tak van een boom of ander overhangend voorwerp raakt boven het speelveld, blijft in spel, tenzij anders bepaald in de lokale grondregels.
- 8.2 Onmiddellijk dode bal, lopers keren terug**
De bal wordt dood en de honklopers keren terug naar hun honken, wanneer:
- 8.2.1** Een foutgeslagen bal niet wordt gevangen. De honklopers keren terug naar hun honk en de plaatscheidsrechter moet de bal niet eerder in het spel brengen dan nadat alle lopers hun honken opnieuw hebben aangeraakt.

-
- 8.2.2** Een bal onreglementair wordt geslagen.
- 8.2.3** Een coach opzettelijk hindert bij een aangegooide bal.
- 8.2.4** Als een slagman naar de bal slaat en deze mist en zijn beweging is zo hevig dat hij volledig ronddraait en naar de mening van de scheidsrechter onopzettelijk de achtervanger of de bal achter hem raakt bij het doorzwaaien, moet alleen een “slag” worden afgeroepen (geen “hinderen”). De bal is dood, en lopers mogen niet opschuiven.
- 8.2.4.1** Als bij het doorzwaaien de slagman met de knuppel de achtervanger raakt en dit gebeurt in een situatie waar de slagman normaal gezien honkloper wordt doordat de derde slag niet gevangen wordt door de achtervanger, is de bal dood en wordt de slagman uitgegeven. De honklopers mogen niet opschuiven.
- 8.2.4.2** Als de achtervanger een aangooi maakt om een loper uit te maken en de slagman is in het slagperk en zijn normale doorzwaaibeweging raakt onopzettelijk de achtervanger of de bal terwijl de achtervanger de aangooi maakt, wordt “time” afgeroepen en keren de lopers terug naar hun honk, tenzij de aangooi van de achtervanger de loper uitmaakt.
- 8.2.5** Een goedgeslagen bal een honkloper raakt op goed gebied, voordat de bal een binnenvelder met inbegrip van de werper heeft geraakt, of een scheidsrechter raakt voordat de bal een binnenvelder die kans heeft om de bal te spelen, met uitzondering van de werper, is gepasseerd. De honkloper die geraakt is door de goedgeslagen bal is uit en geen enkele loper mag opschuiven, tenzij gedwongen.
- Noot:** Indien een goedgeslagen bal door een binnenvelder wordt gemist en vlak achter hem een loper raakt, of de loper raakt nadat de bal door een veldspeler, inclusief de werper, van richting is veranderd, moet de scheidsrechter de loper niet uitgeven wegens het geraakt worden door een geslagen bal. Deze regel is bedoeld voor een bal die door de benen van de binnenvelder of direct langs hem heen schiet en de honkloper direct achter de binnenvelder raakt. Bij het nemen van deze beslissing moet de scheidsrechter er van overtuigd zijn dat de bal door de binnenvelder werd gemist en dat geen andere binnenvelder nog de kans had om de bal te spelen.
- Strafbepaling:** De bal is dood, en de loper die geraakt is door de geslagen bal wordt uitgegeven. De slagman krijgt het eerste honk toegekend met een honkslag. Overige honklopers schuiven, indien gedwongen, op.
- 8.2.6** Een goedgeslagen bal een scheidsrechter raakt voordat de bal een veldspeler heeft geraakt en voordat de bal een veldspeler anders dan de werper is gepasseerd.
- Strafbepaling:** De bal is dood en de slagman krijgt het eerste honk toegekend met een honkslag. Lopers schuiven, indien gedwongen, op.
- Noot:** Indien een goedgeslagen bal een scheidsrechter raakt na een veldspeler te zijn gepasseerd met uitzondering van de werper, of na een veldspeler met inbegrip van de werper te hebben geraakt, blijft de bal in spel.
- 8.2.7** Hinderen wordt afgeroepen op een andere loper.

Noot: Indien de scheidsrechter de slagman, de slagman-honkloper of een loper uitgeeft wegens hinderen, dan dienen alle andere lopers, terug te keren naar het laatste reglementair bezette honk op het moment van hinderen.

8.2.8 Indien een loper opzettelijk hindert bij een geslagen of aangegooide bal met een slaghelm of andere persoonlijke uitrusting, is de bal dood, de loper uit, en honklopers moeten terugkeren naar het honk dat het laatst reglementair door hen werd aangeraakt op het moment van hinderen. De slagman-honkloper wordt het eerste honk toegekend.

8.2.9 Als een veldspeler reikt in een dug-out, bullpen of onbespeelbaar gebied om een bal te vangen en een tegenstander hindert bij de poging om de bal te vangen, wordt de slagman uitgegeven en mogen de honklopers niet opschuiven.

8.3 Uitgestelde dode bal, lopers keren terug of schuiven op

De bal wordt dood en honklopers schuiven één honk op, of keren naar hun honken terug, zonder uitgemaakt te kunnen worden, indien:

8.3.1 De plaatscheidsrechter de achtervanger belemmert bij het doen van een aangooi in een poging een gestolen honk te voorkomen of in een poging een loper uit te maken bij een pick-off; honklopers mogen niet opschuiven.

Noot: Het hinderen vervalt indien de honkloper als gevolg van de aangooi van de achtervanger toch wordt uitgemaakt.

8.3.2 De slagman de achtervanger hindert bij het spelen of aangooien door uit zijn slagperk te stappen of enige andere beweging maakt waardoor de achtervanger wordt gehinderd tijdens enige spelactie bij de thuisplaat.

Strafbepaling: De slagman is uit, tenzij enige loper die tracht op te schuiven wordt uitgemaakt, of indien een loper die tracht een punt te scoren wordt uitgegeven wegens het hinderen van de slagman.

8.4 Onmiddellijk dode bal, lopers schuiven op

De bal wordt dood en honklopers schuiven één honk op zonder uitgemaakt te kunnen worden, indien:

8.4.1 Een reglementair geworpen bal een loper raakt die tracht een punt te scoren.

8.4.2 Een geworpen bal een slagman of diens kleding raakt, terwijl deze in zijn slagperk staat. Honklopers schuiven indien gedwongen op. Een slagman moet niet worden geacht geraakt te zijn door een geworpen bal als de bal alleen sieraden raakt die gedragen worden door een speler.

8.4.3 Een toeschouwer of ieder ander persoon opzettelijk bij een aangegooide of een geslagen bal hindert. De bal wordt dood op het moment van hinderen en de scheidsrechter moet maatregelen treffen die naar zijn mening noodzakelijk zijn om de gevolgen van het hinderen op te heffen.

8.4.4 Een geworpen bal blijft steken de uitrusting van de scheidsrechter of achtervanger, met uitzondering van de handschoen van de achtervanger, en onbespeelbaar blijft, of over of door de afrastering van het veld gaat of daarin blijft steken.

-
- 8.4.5** Wanneer een veldspeler, na een geldige vang gemaakt te hebben, in onbespeelbaar gebied stapt of valt, is de bal dood en mag elke honkloper een honk opschuiven vanaf het laatst door hem reglementair aangeraakte honk op het moment dat de veldspeler dergelijk onbespeelbaar gebied betreedt.

8.5 Scheidsrechter roept “time” en de bal is dood

- 8.5.1** Wanneer een scheidsrechter het spel onderbreekt, roept hij “time”. Wanneer de plaatscheidsrechter daarna “play” roept, wordt de onderbreking opgeheven en het spel hervat. Tussen het afroepen van “time” en “play” is de bal dood.

- 8.5.2** De bal wordt dood wanneer een scheidsrechter “time” roept. De plaatscheidsrechter moet “time” roepen:

- 8.5.2.1** Wanneer naar zijn mening het weer, duisternis of soortgelijke omstandigheden het verder spelen op dat ogenblik onmogelijk maken.

- 8.5.2.2** Wanneer een storing in de verlichting het moeilijk of onmogelijk maakt voor de scheidsrechters om het spel te volgen.

Noot: Indien een spelsituatie gaande is wanneer een storing in de verlichting optreedt en in die spelsituatie was nog verdere actie mogelijk, dan wordt de gehele spelsituatie geannuleerd. Wanneer de storing is opgeheven moet het spel worden hervat in de toestand die bestond bij de aanvang van de spelsituatie die door de storing in de verlichting werd onderbroken.

Alleen voor de WBSC regel 8.5.2.2 Noot: Deze regel is niet van toepassing.

- 8.5.2.3** Wanneer een ongeluk het aan een speler of een scheidsrechter niet mogelijk maakt om verder te spelen.

- 8.5.2.4** Indien een loper een ongeluk krijgt waardoor hij niet kan opschuiven naar een honk waarop hij recht heeft, zoals in het geval van een homerun waarbij de bal buiten het speelveld is geslagen, of wegens het toekennen van een of meer honken, moet aan een invaller worden toegestaan deze spelsituatie af te maken.

- 8.5.2.5** Wanneer een manager “time” vraagt om van spelers te wisselen, of voor overleg met een van zijn spelers.

- 8.5.2.6** Wanneer een scheidsrechter de bal wil onderzoeken, overleg wil plegen met een van de managers, of om soortgelijke redenen.

- 8.5.2.7** Wanneer een veldspeler, na een hoge bal gevangen te hebben, stapt of valt in onbespeelbaar gebied. Alle andere honklopers mogen één honk opschuiven zonder te kunnen worden uitgemaakt, vanaf het laatst reglementair aangeraakte honk op het moment dat de veldspeler het onbespeelbaar gebied betreedt.

- 8.5.2.8** Wanneer de scheidsrechter een speler of een ander persoon uit het veld

stuurt.

8.5.2.9 Behalve in de gevallen genoemd onder regels 8.5.2.2 en 8.5.2.4, mag geen enkele scheidsrechter “time” roepen terwijl er een spelsituatie gaande is.

8.5.2.10 Een speler of scheidsrechter geblesseerd raakt. Als de blessure optreedt terwijl de bal in spel is, zal geen “time” worden afgeroepen totdat de spelsituatie is beëindigd. Als een speler geblesseerd raakt waardoor hij niet kan opschuiven naar een honk waarop hij recht heeft, mag een invaller worden toegestaan deze spelsituatie af te maken.

8.5.2.11 Een buitengewone omstandigheid verstoort het normale verloop van de wedstrijd. Zoals toeschouwers die over het veld rennen, dieren, ballen of andere voorwerpen op het veld.

Nadat de bal dood is, moet het spel worden hervat wanneer de werper zijn plaats op de werpplaat inneemt met een nieuwe bal of dezelfde bal in zijn bezit en de plaatscheidsrechter “play” roept. De plaatscheidsrechter moet “play” roepen zodra de werper zijn plaats op de werpplaat inneemt met de bal in zijn bezit.

8.6 Onsportief gedrag

Geen manager, speler, coach of ander teampersoneel mag op enig moment:

8.6.1 Door woorden, gebaren of handelingen die een beslissing van een scheidsrechter betwisten, de toeschouwers tot een demonstratie aanzetten, of trachten aan te zetten.

8.6.2 “Time” roepen of enig ander woord of enige andere uitdrukking bezigen, of enige handeling verrichten terwijl de bal in spel is, met het doel om de werper schijn te doen maken.

Strafbepaling: De overtreder moet uit het veld worden gestuurd, en indien schijn wordt begaan, dan moet dit worden geannuleerd.

8.6.3 Taal gebruiken waarmee op enigerlei wijze wordt gezinspeeld op tegenstanders, een scheidsrechter of toeschouwer.

8.6.4 Opzettelijk op enigerlei wijze met de scheidsrechter in aanraking komen.

8.6.5 Zich opstellen in de gezichtslijn van de slagman, met opzettelijke bedoelingen om zich dusdanig gedragen dat de slagman hierdoor wordt afgeleid.

8.6.6 Wanneer een of meerdere, volgens de regels tot de spelersbank gerechtigde personen, duidelijk hun afkeuring laten blijken over een beslissing van een scheidsrechter, moet de scheidsrechter hen eerst waarschuwen hiermee op te houden.

Strafbepaling: Indien dit niet helpt, moet de scheidsrechter de overtreders uit het veld sturen. Indien hij niet in staat is om de overtreders te ontdekken kan hij alle reserves van de bank verwijderen. De manager van het overtredende team zal slechts die spelers naar het speelveld terug kunnen roepen die nodig zijn voor een vervanging tijdens de wedstrijd.

De scheidsrechter stelt de manager verantwoordelijk voor het herstellen van de orde in

de dug-out. Wordt de orde niet hersteld, dan wordt de manager uit het veld gestuurd.

Alleen voor de WBSC regel 8.6.6: Deze regel is niet van toepassing voor de WBSC.

Regel 9. Aan slag

9.1 Slagvolgorde

9.1.1 Iedere speler van de slagpartij wordt slagman en moet plaatsnemen in het slagperk in de volgorde waarin zijn naam voorkomt in de slagvolgorde van zijn team.

9.1.2 De slagvolgorde blijft gedurende de gehele wedstrijd gelijk, behalve indien een speler door een ander vervangen wordt. In dat geval moet de invaller in de slagvolgorde de plaats innemen van de speler die hij vervangt.

9.1.3 De eerste slagman in iedere inning volgend op de eerste inning, is de speler wiens naam volgt op die van de laatste speler die in de voorgaande inning reglementair zijn slagbeurt heeft voleindigd.

9.2 De slagman

Een speler van de slagpartij die het slagperk betreedt met de intentie om zijn team te helpen punten te scoren. De speler blijft de slagman totdat deze wordt uitgegeven door de scheidsrechter of totdat deze een slagman-honkloper wordt.

9.3 Aangewezen slagman

De aangewezen slagman is een speler die aangewezen is om te slaan in plaats van de startende werper en alle daaropvolgende invaller-werpers.

Basisprincipes:

9.3.1 Een slagman kan worden aangewezen om te slaan in plaats van de werper die als beginnende werper op de opstelling staat vermeld en alle daaropvolgende invaller-werpers in een wedstrijd, zonder dat dit de positie van deze werpers in die wedstrijd verder beïnvloedt. Indien een aangewezen slagman wordt gebruikt, dan moet deze worden geselecteerd voorafgaande aan de wedstrijd en moet deze aanwezig zijn op de opstelling die aan de scheidsrechter wordt overhandigd. Als de manager tien spelers op de opstelling heeft geplaatst, maar hij vergeet om er een als de aangewezen slagman te benoemen, en de scheidsrechter of de andere manager bemerkt dit, dan zal de scheidsrechter de manager die het verzuim heeft gemaakt opdragen een van de negen spelers, anders dan de werper, aan te wijzen als aangewezen slagman. Het is belangrijk dat de plaatscheidsrechter en de vertegenwoordigers van beide teams verifiëren dat de opstellingen die aan de scheidsrechter worden overhandigd, correct zijn.

9.3.2 Een aangewezen slagman die in de slagvolgorde aan het begin van de wedstrijd als zodanig wordt opgegeven, moet tenminste één volledige slagbeurt voltooien, tenzij de tegenpartij van werper wisselt of de aangewezen slagman een blessure oploopt of onwel raakt voordat de speler aan slag komt.

9.3.3 Een team is niet verplicht om een slagman aan te wijzen voor de werper. Als de startende werper opgenomen is in de slagvolgorde, wordt deze werper automatisch de aangewezen slagman. In dit geval wordt de werper gezien als twee verschillende spelers, zowel als

werper alsmede de aangewezen slagman (de werper-aangewezen slagman), en kan als zodanig worden vervangen.

- 9.3.4** Een aangewezen slagman mag worden vervangen door een pinch-hitter. Iedere invaller voor een aangewezen slagman wordt op zijn beurt de aangewezen slagman. Een aangewezen slagman die is vervangen, inclusief een werper-aangewezen slagman die als aangewezen slagman is vervangen, mag in geen enkele hoedanigheid opnieuw aan de wedstrijd gaan deelnemen.
- 9.3.5** Een aangewezen slagman mag als veldspeler worden gebruikt, waarbij hij in de slagvolgorde dan dezelfde plaats blijft innemen, maar de werper moet dan slaan op de plaats van de vervangen veldspeler, tenzij meer dan een vervanging plaatsvindt; in dat geval bepaalt de manager op welke plaats de werper en invallers gaan slaan.
- 9.3.6** Een honkloper mag de plaats van de aangewezen slagman innemen, wanneer deze op de honken is, en deze looper wordt dan op zijn beurt de aangewezen slagman. Een aangewezen slagman mag niet als invaller voor een honkloper optreden.
- 9.3.7** De plaats van de aangewezen slagman in de slagvolgorde is 'vast'. Het is niet toegestaan meer vervangingen tegelijk te doen, waardoor de plaats in de slagvolgorde van de aangewezen slagman zou veranderen.
- 9.3.8** Wanneer de werper van plaats wisselt met een veldspeler en dan een veldpositie gaat innemen, mag voor de rest van de wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman worden gespeeld.
- 9.3.9** Wanneer een pinch-hitter slaat in de plaats van enige speler in de slagvolgorde, met uitzondering van de aangewezen slagman, en dan als werper aan de wedstrijd gaat deelnemen, mag voor de rest van die wedstrijd geen gebruik meer worden gemaakt van een aangewezen slagman.
- 9.3.10** De werper mag alleen als invaller voor de aangewezen slagman slaan of lopen. De werper wordt in dat geval de werper-aangewezen slagman.
- 9.3.11** Als een manager tien spelers op de opstelling heeft staan, maar nalaat om er een als aangewezen slagman te benoemen, en de manager van de tegenpartij brengt de fout onder de aandacht van de scheidsrechter nadat de wedstrijd gestart is, dan:
- 9.3.11.1** De speler die geen positie in het veld heeft ingenomen is de aangewezen slagman, indien de spelers hun veldposities hebben ingenomen; of
- 9.3.11.2** Indien de spelers nog niet hun veldpositie hebben ingenomen, zal de manager van het team aangeven welke speler als aangewezen slagman in de slagvolgorde staat.
- 9.3.12** Wanneer de aangewezen slagman een veldpositie inneemt anders dan die van werper (als hij werper zou worden, dan zou hij werper-aangewezen slagman worden), mag in de rest van die wedstrijd geen gebruik meer worden gemaakt van een aangewezen slagman.
- 9.3.13** Een invaller voor de aangewezen slagman hoeft pas te worden opgegeven wanneer de slagman aan slag zou zijn gekomen.

-
- 9.3.14** Indien een veldspeler naar de werpheuvel gaat (dat wil zeggen, de werper vervangt), dan mag de rest van die wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman worden gespeeld. De aangewezen slagman mag de positie van de veldspeler innemen in het veld.

Noot: Wanneer de werper-aangewezen slagman wordt vervangen als aangewezen slagman, mag deze speler in de wedstrijd blijven als werper. Echter, de werper-aangewezen slagman kan vervolgens niet op een positie in het veld gaan spelen en kan niet terugkeren als aangewezen slagman. Als een speler uit de slagvolgorde wordt gehaald kan deze niet meer terugkeren in de slagvolgorde.

Als een werper van de werpheuvel naar een veldpositie gaat, mag de rest van de wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman worden gespeeld. De werper die zojuist van de werpheuvel is gegaan mag slaan in de slagvolgorde op de plek van de aangewezen slagman, of als meer dan één verdedigende vervanging plaatsvindt, mag de werper slaan op de plek van een van de gewisselde spelers (de manager geeft bij de scheidsrechter aan op welke plek in de slagvolgorde). De speler mag eenmaal terugkeren als werper, tenzij de werper was vervangen als werper na een tweede bezoek in dezelfde inning of na het derde bezoek van een manager of coach.

Op het moment van een werperswissel zal de manager aan de plaatscheidsrechter aangeven of en in welke hoedanigheid de vervangen speler in de wedstrijd blijft. Zodra de manager de dug-out heeft bereikt, mag de manager niet langer de vervangen werper of werper-aangewezen slagman naar een veldpositie sturen of de vervangen werper laten optreden als aangewezen slagman.

Noot: Indien de aangewezen slagman in strijd met regel 9.3 wordt vervangen, is een reglementair protest mogelijk gedurende de gehele wedstrijd en na afloop daarvan, met inachtneming van het bepaalde in hoofdstuk 7, artikel. 7.1 e.v. van het Reglement van Wedstrijden.

Alleen voor de WBSC regel 9.3 Noot: Deze regel is niet van toepassing.

Voorbeeld: Vervangende werper Jansen van het thuisspelende team gooide in de eerste helft van de negende inning. Hij speelde niet als werper-aangewezen slagman. Aan het begin van de eerste helft van de tiende inning, gaat Jansen spelen als eerstehonkman en vervangende werper Smit komt in de wedstrijd als werper. Jansen gaat slaan in op de achtste positie in de slagvolgorde, waar de eerstehonkman Cuijpers eerst aan slag stond. Smit gaat slaan op de derde positie in de slagvolgorde, in plaats van de aangewezen slagman Anton.

9.4 Het slagperk

- 9.4.1** De slagman moet onmiddellijk in het slagperk plaatsnemen wanneer het zijn slagbeurt is.

- 9.4.2** De slagman mag zijn plaats in het slagperk niet verlaten nadat de werper de vaste stand heeft aangenomen, of met zijn voorbeweging begonnen is.

Strafbepaling: Indien de werper een worp uitvoert, moet de scheidsrechter al naar gelang “wijd” of “slag” afroepen.

- 9.4.3** Indien de slagman weigert zijn plaats in het slagperk in te nemen gedurende zijn slagbeurt, moet de scheidsrechter een “slag” afroepen. De bal is dood, en de honklopers

mogen niet opschuiven. Na de straf mag de slagman zijn plaats innemen en aldus zal normaal “slag” of “wijd” worden afgeroepen. Indien de slagman zijn plaats niet inneemt voordat drie slagballen zijn afgeroepen, moet de slagman worden uitgegeven.

Noot: De scheidsrechter zal nadat hij een “slag” heeft afgeroepen en voordat hij een volgende slag afroept op grond van regel 9.4.3 de slagman een redelijke kans geven om zijn positie in het slagperk in te nemen.

Alleen voor de WBSC regel 9.4.3: Deze regel is niet van toepassing.

9.5 De slagperkregel

Deze regel is ontworpen om de wedstrijd te versnellen door de acties van de slagman tussen worpen te reguleren.

9.5.1 De slagman moet minstens één voet in het slagperk houden als hij aan slag is. Het niet houden van één voet in het slagperk zal resulteren in een afgeroepen “slag” voor de slagman. De slagman mag alleen het slagperk met beide voeten verlaten in de volgende gevallen:

- 9.5.1.1 Wanneer de slagman de bal slaat.
- 9.5.1.2 Na een slagbeweging, op voorwaarde dat de vaart van de slagbeweging hem uit het slagperk brengt.
- 9.5.1.3 De slagman uit het slagperk wordt gedwongen door de worp.
- 9.5.1.4 Een wilde worp of doorgeschoten bal plaatsvindt.
- 9.5.1.5 Bij een spelactie op de thuisplaat, of een spelactie van de achtereenvolgende op een loper die tracht op te schuiven, of een spelactie van een andere speler.
- 9.5.1.6 Als de achtereenvolgende probeert een spelactie te voltooien, bijvoorbeeld bij een hoge vangbal.
- 9.5.1.7 Als “time” is afgeroepen, of als de plaatselijke scheidsrechter zijn positie verlaat om taken te verrichten die niet direct verband houden met het beoordelen van spelacties.
- 9.5.1.8 Als de werper de werpheuvel verlaat.
- 9.5.1.9 Wanneer de slagman drie wijd heeft en hij denkt dat de volgende worp een wijd was.
- 9.5.1.10 Wanneer een oordeel wordt gevraagd aan een veldscheidsrechter over een mogelijke slagbeweging.
- 9.5.1.11 Wanneer de slagman een stootslag probeert te maken.

Strafbepaling: Een vertraging in de wedstrijd veroorzaakt door een slagman die verzuimt om één voet in het slagperk te houden tijdens zijn slagbeurt, zal resulteren in dat de

scheidsrechter de bal dood maakt en een slag afroept voor de slagman. De plaatscheidsrechter zal afroepen en aangeven “dead ball”, wijzen naar het slagperk en roepen “overtreding slagperkregel”, waarna hij een slag afroept en de het nieuwe aantal slag en wijd aangeeft.

- 9.5.2** De slagman mag het slagperk en de thuisplaatcirkel van gravel verlaten wanneer “time” wordt geroepen met als doel of als gevolg van:

9.5.2.1 Het vervangen van een speler.

9.5.2.2 Een overleg van een de slagpartij.

9.5.2.3 Een overleg van de veldpartij.

9.5.2.4 Een blessure of mogelijke blessure.

9.6 Wijd

Een wijd is:

- 9.6.1** Een geworpen bal waarnaar door de slagman niet wordt geslagen en die niet in vlucht door het slaggebied gaat.
- 9.6.2** Afgeroepen door de scheidsrechter wanneer de werper een onreglementaire worp of een snelle worp uitvoert terwijl de honken niet bezet zijn, tenzij de slagman veilig het eerste honk bereikt.
- 9.6.3** Afgeroepen door de scheidsrechter wanneer de werper tekens ontvangt vanuit een onreglementaire positie.

Verduidelijking KNBSB regel 9.6.3: De werper mag alleen tekens ontvangen van de achtervanger wanneer hij in contact is met de werpplaat.

- 9.6.4** Wanneer de honken niet bezet zijn, moet de werper de bal naar de slagman werpen binnen 12 seconden nadat hij deze bal in zijn bezit heeft gekregen. Iedere keer wanneer de werper het spel vertraagt door deze regel te overtreden, moet de scheidsrechter een “wijd” afroepen.

De 12-secondentelling start zodra de werper de bal in bezit heeft en de slagman in het slagperk klaar staat. De telling eindigt zodra de werper de bal loslaat.

De bedoeling van deze regel is om onnodige vertraging tegen te gaan. De scheidsrechter moet verlangen dat de achtervanger de bal onmiddellijk naar de werper teruggooit, en dat de werper onmiddellijk zijn positie op de plaat inneemt. Kennelijke vertraging door de werper moet onmiddellijk door de scheidsrechter worden bestraft.

Alleen voor de WBSC regel 9.6.4: In afwijking van bovenstaande geldt het volgende. Afgeroepen door de scheidsrechter wanneer de werper niet binnen 20 seconden met zijn werpbeweging begint, waarmee hij de klokregel overtreedt.

9.7 Onreglementaire handeling van de slagman

Een slagman is uit wegens een onreglementaire handeling wanneer:

9.7.1 De bal goed of fout geslagen wordt door de slagman terwijl hij met een of met beide voeten op de grond geheel buiten de lijnen van het slagperk staat of wanneer hij de thuisplaat aanraakt.

9.7.2 De slagman een onreglementaire knuppel gebruikt of tracht te gebruiken. Een onreglementaire knuppel is een knuppel die naar mening van de scheidsrechter is aangepast.

Toelichting: Een slagman zal geacht worden een onreglementaire knuppel te hebben gebruikt, of getracht hebben die te gebruiken, wanneer hij met een dergelijke knuppel het slagperk betreedt.

Elk opschuiven van honklopers als gevolg van een actie met een dergelijke knuppel moet ongedaan worden gemaakt (met uitzondering van opschuiven van een loper die niet veroorzaakt zijn door het gebruik van een illegale knuppel, bijvoorbeeld door een gestolen honk, schijn, wilde worp of doorgeschoten bal), maar een nul of nullen gemaakt in een dergelijke situatie blijven gehandhaafd. Behalve dat de slagman wordt uitgegeven, moet hij tevens uit het veld worden gestuurd.

9.7.3 Hij van het ene slagperk in het andere stapt, terwijl de werper gereed staat om een worp uit te voeren.

9.7.4 Hij de achtervanger hindert bij het spelen of aangooien door uit zijn slagperk te stappen of enige andere beweging maakt waardoor deze speler wordt gehinderd tijdens enige spelactie bij de thuisplaat.

9.7.5 Hij zijn knuppel in goed of fout gebied gooit en een achtervanger raakt (inclusief de handschoen van de achtervanger) en de achtervanger was bezig met een poging de geworpen bal te vangen met een loper(s) op de honken en/of de worp was de derde slagbal.

Uitzondering: voor regels 9.7.4 en 9.7.5:

Wanneer de slagman de achtervanger hindert moet de plaatscheidsrechter “hinderen” afroepen. De slagman is uit en de bal is dood. Lopers mogen in dit geval van hinderen (door de slagpartij) niet opschuiven; alle lopers moeten terugkeren naar het laatste honk dat, naar het oordeel van de scheidsrechter, reglementair door hen was aangeraakt voordat het hinderen plaatsvond.

Wanneer echter de achtervanger er toch in slaagt de loper die steelt uit te maken, dient te worden gesteld dat geen daadwerkelijk hinderen heeft plaatsgevonden en dan is de loper uit, niet de slagman. Alle andere lopers die zich op dat moment op de honken bevinden mogen normaal opschuiven omdat ervan wordt uitgegaan dat geen daadwerkelijk hinderen heeft plaatsgevonden wanneer een loper toch wordt uitgemaakt. In dat geval gaat het spel dus door alsof geen overtreding was afgeroepen.

Als een slagman naar de bal slaat en deze mist en zijn beweging is zo hevig dat hij volledig ronddraait en naar de mening van de scheidsrechter onopzettelijk de achtervanger of de bal achter hem raakt bij het doorzwaaien, moet alleen een “slag” worden afgeroepen (geen “hinderen”). De bal is echter dood, en lopers mogen niet opschuiven. Bij de derde slag is de slagman uiteraard uit.

9.8 Verkeerde slagman

-
- 9.8.1** Een slagman moet op appèl worden uitgegeven, wanneer hij niet slaat terwijl het zijn beurt is en een andere slagman in zijn plaats een slagbeurt voleindigt.
- 9.8.2** De juiste slagman mag op ieder moment zijn plaats in het slagperk innemen voordat de verkeerde slagman honkloper is geworden of is uitgemaakt en het reeds afgeroepen “slag” en “wijd” geldt nu voor de juiste slagman.
- 9.8.3** Wanneer een verkeerde slagman honkloper is geworden of is uitgemaakt en de veldpartij appelleert voor de eerste worp naar de volgende slagman van een van beide teams, of voordat enige nieuwe spelsituatie is voltooid of aangevangen, moet de scheidsrechter (1) de juiste slagman uitgeven; en (2) elk opschuiven van spelers of gescoorde punten als gevolg van een door de verkeerde slagman geslagen bal of wegens het gaan van de verkeerde slagman naar het eerste honk op een geslagen bal, een fout, vier wijd, geraakte slagman of anderszins, ongedaan maken.
- 9.8.4** Indien een loper opschuift terwijl de verkeerde slagman aan slag is, wegens een gestolen honk, schijn, wilde worp of doorgeschoten bal, is dit opschuiven reglementair.
- 9.8.5** Wanneer een verkeerde slagman honkloper wordt of wordt uitgemaakt en een worp wordt gedaan naar de volgende slagman van een van beide teams voordat wordt geappelleerd, wordt de verkeerde slagman op dat moment de juiste slagman en de gevolgen van zijn slagbeurt worden reglementair.
- 9.8.6** Wanneer de juiste slagman wordt uitgegeven omdat hij niet op zijn beurt geslagen heeft, is de volgende slagman hij, wiens naam volgt op die van de zojuist uitgegeven juiste slagman.
- 9.8.7** Wanneer een verkeerde slagman de juiste slagman wordt omdat niet voor de volgende worp werd geappelleerd, is de volgende slagman die slagman wiens naam volgt op die van de juist geworden verkeerde slagman. Het moment dat de handelingen van een verkeerde slagman geldig worden, gaat de slagvolgorde door met de naam die volgt op die van de geldig geworden verkeerde slagman.

Voorbeeld: Situatie 1: Lopers op het eerste en derde honk. Corné slaat in de plaats van Bas. Corné slaat een groundbal naar de kortestop, de loper wordt gedwongen uitgemaakt op het tweede honk, Corné is eerder op het eerste honk dan de bal, de loper van het derde honk scoort. Er wordt vervolgens geappelleerd.

Beslissing: Bas wordt uitgegeven. De lopers keren terug naar het eerste en het derde honk. Corné is de volgende slagman.

Situatie 2: Lopers op het eerste en derde honk. Corné slaat in de plaats van Bas. Corné slaat een groundbal naar de kortestop, de loper wordt gedwongen uitgemaakt op het tweede honk, Corné is uit op het eerste honk in het dubbelspel, de loper van het derde honk scoort. Er wordt vervolgens geappelleerd.

Beslissing: Bas wordt uitgegeven. De lopers keren terug naar het eerste en het derde honk. Corné is de volgende slagman.

Noot: De scheidsrechter moet niet de aandacht vestigen op het feit dat een verkeerde slagman aan slag gaat of is. Deze regel is bedoeld om constante aandacht te verkrijgen van zowel spelers als managers resp. coaches van beide teams.

Er zijn twee hoofdzaken om in gedachten te houden:

- Wanneer een slagman buiten zijn beurt slaat wordt de eigenlijke slagman uitgegeven.
- Wanneer een verkeerde slagman slaat en het honk bereikt of wordt uitgemaakt en er wordt niet geappelleerd voor de eerste worp naar de volgende slagman, of voor een nieuwe spelsituatie of een poging daartoe, dan wordt de verkeerde slagman geacht op zijn beurt geslagen te hebben, en gaat de slagvolgorde bij hem verder.

Verduidelijking KNBSB regel 9.8: Enige voorbeelden m.b.t. de verkeerde slagman.

Stel de slagvolgorde als volgt: A – B – C – D – E – F – G – H – I.

Situatie (1): B slaat. Bij de stand 2 wijd en 1 slag, (a) ontdekt de slagpartij de vergissing of (b) appelleert de veldpartij.

Beslissing: In beide gevallen komt A in de plaats van B met de stand 2 wijd en 1 slag.

Situatie (2): B slaat en geeft een tweehonkslag. De veldpartij appelleert (a) onmiddellijk of (b) na een worp naar C.

Beslissing: (a) A wordt uitgegeven en B komt opnieuw aan slag; (b) B blijft op het tweede honk en C is de volgende slagman.

Situatie (3): A krijgt vier wijd. B krijgt vier wijd. C slaat, als gevolg waarvan B op een gedwongen loop uitgaat. E slaat in plaats van D. Terwijl E aan slag is, scoort A en gaat C naar het tweede honk op een wilde worp. E slaat waardoor C naar het derde honk kan gaan. De veldpartij appelleert (a) meteen of (b) na een worp naar D.

Beslissing: (a) het punt van A telt, en C krijgt het tweede honk aangezien het opschuiven van beide spelers niet het gevolg was van een handeling van de verkeerde slagman. C moet van drie naar twee terug, omdat zijn opschuiven naar het derde honk voortkwam uit een slag door de verkeerde slagman. D wordt uitgegeven en E komt opnieuw aan slag; (b) het door A gescoorde punt telt en C blijft op het derde honk. De volgende slagman is F.

Situatie (4): Met alle honken bezet en twee nullen slaat H in plaats van F, en geeft een driehonkslag, waardoor drie punten binnenkomen. De veldpartij appelleert (a) onmiddellijk, of (b) na een worp naar G.

Beslissing: (a) F wordt uitgegeven en de gescoorde punten tellen niet. G is de eerste slagman in de volgende inning; (b) H blijft op drie en de gescoorde punten tellen. I is de volgende slagman.

Situatie (5): Na situatie (4) (b) hierboven, gaat G door aan slag. (a) H wordt als derde nul op drie uitgemaakt, of (b) G slaat en wordt uitgevangen en er wordt niet geappelleerd. Wie is de juiste eerste slagman in de volgende inning?

Beslissing: (a) Dit is I. Hij werd de juiste slagman zodra de eerste worp naar G de driehonkslag van H reglementair maakte; (b) Dit is H. Toen niet werd geappelleerd, maakte de eerste worp naar de beginnende slagman van de tegenpartij G's slagbeurt reglementair.

Situatie (6): D krijgt vier wijd en A komt aan slag. D was een verkeerde slagman en als wordt geappelleerd voor de eerste worp naar A, is A uit. D gaat van het eerste honk af en B is de juiste slagman. Er wordt niet geappelleerd en er wordt een bal naar A geworpen. De vrije loop van D is nu reglementair geworden en E wordt daardoor de juiste slagman. E mag A op ieder moment vervangen voor A is uitgemaakt of honkloper is geworden. Dit

gebeurt echter niet, A slaat en wordt uitgevangen en B komt aan slag. A was een verkeerde slagman en als er wordt geappelleerd voor de eerste worp naar B, is E uit en de juiste slagman is dan F. Er wordt niet geappelleerd en er wordt een bal naar B geworpen. De nul van A is nu reglementair en de juiste slagman is thans B. B krijgt een vrije loop. C is nu de volgende slagman. C slaat en wordt uitgevangen. Nu is D de volgende slagman, maar hij staat op het tweede honk. Wie is nu de volgende reglementaire slagman?

Beslissing: De volgende slagman is E. De slagman die op de honken is, als gevolg van onverschilligheid of niet attent zijn van de veldpartij toen hij verkeerd sloeg, wordt overgeslagen en de volgende slagman komt aan slag.

9.9 Hinderen achtervanger

De slagman wordt honkloper en heeft recht op het eerste honk zonder dat hij kan worden uitgemaakt (vooropgesteld dat hij naar het eerste honk gaat en dit aanraakt) wanneer de achtervanger of enige veldspeler hem hindert. Indien op het hinderen een spelsituatie volgt, mag de manager van de slagpartij de plaatscheidsrechter mededelen dat hij de straf op hinderen niet toegepast wil zien en de spelsituatie accepteert zoals deze geworden is. Deze mededeling moet worden gedaan onmiddellijk aan het einde van de spelsituatie. Indien echter de slagman het eerste honk bereikt op een geslagen bal, een fout, vier wijd, geraakt door geworpen bal of anderszins en alle andere lopers schuiven tenminste één honk op, gaat het spel gewoon door en vervalt het hinderen.

Voorbeeld: Voorbeelden van spelsituaties waar de manager zou kunnen kiezen:

Loper op tweede honk. Achtervanger hindert de slagman tijdens het 'goed' stoten van de bal, waardoor de honkloper opschuift naar het derde honk. De manager zou de voorkeur kunnen geven aan een loper op drie met één uit (spelsituatie) boven het hebben van lopers op tweede en eerste honk.

Loper op drie, één uit, slagman slaat hoge bal in het buitenveld waarop de loper scoort. Hinderen achtervanger was afgeroepen. De manager van de slagpartij mag het gescoorde punt kiezen en de slagman uit (op de vang), of hij kan de loper op drie laten en de slagman recht laten krijgen op het eerste honk.

Iedere loper die tracht een honk te stelen tijdens het hinderen van de achtervanger met de slagbeweging van de slagman, krijgt het honk toegekend die de loper trachtte te bereiken. Als een loper niet een steelpoging ondergaat tijdens het hinderen van de achtervanger, heeft de loper niet recht op het volgende honk, tenzij hij gedwongen wordt op te schuiven omdat de slagman het eerste honk krijg toegekend.

Wanneer hinderen achtervanger plaatsvindt terwijl een loper tracht te scoren door het stelen van de thuisplaat of door 'squeeze play', krijgt de slagman het eerste honk toegekend, het punt telt en alle andere lopers schuiven één honk op door schijn, veroorzaakt door het hinderen.

Verduidelijking KNBSB regel 9.9: Het doen van de keuze moet geschieden door de manager bij de plaatscheidsrechter, onmiddellijk na de spelsituatie en een eenmaal gedane keuze kan niet worden gewijzigd.

9.10 Het uitmaken van de slagman of slagman-honkloper

Een slagman is uit wanneer:

9.10.1 Zijn goed- of foutgeslagen hoge bal (met uitzondering van een fout tip) reglementair

wordt gevangen door een veldspeler.

- 9.10.2** Een afgeroepen, misgeslagen of fouttip derde slag wordt gevangen door de achtervanger.
- 9.10.3** Een derde slag wordt afgeroepen wanneer het eerste honk bezet is, voordat er twee spelers uit zijn.
- 9.10.4** Na een derde slag of na een goedgeslagen bal, hij of het eerste honk wordt getikt voordat hij het eerste honk aanraakt.
- 9.10.5** Nadat hij de bal goed geslagen of gestoten heeft, zijn knuppel de bal een tweede keer raakt op goed gebied. De bal is dood en honklopers mogen niet opschuiven. Indien de slagman-honkloper zijn knuppel laat vallen en de bal rolt in goed gebied tegen de knuppel aan en naar de mening van de scheidsrechter was er geen opzet aanwezig om de loop van de bal te beïnvloeden, blijft de bal in spel. Indien de slagman reglementair in het slagperk staat, en er naar de mening van de scheidsrechter geen intentie was om de loop van de bal te beïnvloeden, dan zal een geslagen bal die de slagman of diens knuppel raakt als een foutslag beoordeeld worden.
- 9.10.6** Hij op de derde slag de bal fout stoot.
- 9.10.7** Hij tracht een derde slag te slaan en de bal hem raakt, of wanneer hij geen slagbeweging maakt en de geworpen bal de slagman raakt terwijl de bal in het slaggebied is.
- 9.10.8** Een voet volledig buiten de lijnen van het slagperk op de grond heeft staan, wanneer hij de bal slaat.
- 9.10.9** Zijn goedgeslagen bal hem raakt, alvorens door een veldspeler aangeraakt te zijn.

Verduidelijking KNBSB regel 9.10.9: Indien de slagman reglementair in het slagperk staat, en er naar de mening van de scheidsrechter geen intentie was om de loop van de bal te beïnvloeden, dan zal een geslagen bal die de slagman of diens knuppel raakt als een foutslag beoordeeld worden.

- 9.10.10** Nadat hij de bal geslagen of gestoten heeft die op of boven fout gebied beweegt, hij opzettelijk op enigerlei wijze de loop van de bal beïnvloedt terwijl hij naar het eerste honk gaat.
- 9.10.11** Hij, tijdens het lopen van de laatste helft van de afstand tussen thuisplaat en eerste honk, terwijl de bal naar het eerste honk wordt aangegooid, buiten (rechts van) de 1-meterlijn, of binnen (links van) de foutlijn loopt en hij naar de mening van de scheidsrechter hierdoor de veldspeler hindert die op het eerste honk de aangooi moet verwerken. Hij mag wel buiten (rechts van) de 1-meterlijn of binnen (links van) de foutlijn lopen wanneer dit geschiedt om een veldspeler te ontwijken die tracht een geslagen bal te spelen;

Toelichting: De lijnen die het 1-meterpad aangeven zijn onderdeel van dat pad, en de slagman-honkloper moet beide voeten binnen het 1-meterpad of op de lijnen die het 1-meterpad aangeven hebben. De slagman-honkloper mag het 1-meterpad verlaten door middel van een stap of sliding in de onmiddellijke nabijheid van het eerste honk met als enig doel het eerste honk aan te raken.

- 9.10.12** Een binnenvelder opzettelijk een goedgeslagen hoge bal of line-drive laat vallen, terwijl het eerste, eerste en tweede, eerste en derde, of eerste, tweede en derde honk bezet zijn, voor er twee spelers uit zijn.

Verduidelijking KNBSB regel 9.10.12: De bal is dood en de honklopers moeten terugkeren naar het honk dat zij oorspronkelijk bezet hielden.

Officiële beslissing: In deze situatie is de slagman niet uit indien de binnenvelder de bal op de grond laat vallen zonder deze aan te raken, behalve wanneer de binnenhoogregel van toepassing is.

- 9.10.13** Een voorgaande honkloper naar de mening van de scheidsrechter opzettelijk een veldspeler hindert, die tracht een aangegooide bal te vangen of de bal aan te gooien in een poging om enige spelsituatie te voltooien.

Noot: De bal is dood, en de lopers moeten terugkeren naar de honken die zij bezetten ten tijde van de worp.

- 9.10.14** Terwijl er twee spelers uit zijn, een loper op het derde honk en twee slag voor de slagman, de loper tracht de thuisplaat te stelen op een reglementaire worp en de bal raakt de loper in het slaggebied van de slagman. De scheidsrechter moet “drie slag” afroepen, de slagman is uit en het punt telt niet; indien er nog geen twee spelers uit zijn, moet de scheidsrechter “drie slag” afroepen, de bal is dood en het punt telt.

- 9.10.15** Een lid van zijn team (anders dan een honkloper) een veldspeler hindert bij het verwerken van een geslagen bal.

- 9.10.16** Binnenhoog wordt afgeroepen.

Regel 10. Honken aflopen

Honken aflopen gebeurt wanneer de slagman veilig het eerste honk bereikt. Honklopers proberen dan op te schuiven naar het tweede honk, het derde honk, om vervolgens uiteindelijk een punt te scoren op de thuisplaat voordat er drie nullen zijn.

10.1 Reglementaire volgorde van honken

De loper moet ieder honk in reglementaire volgorde aanraken (eerste, tweede, derde honk en de thuisplaat) en indien hij wordt gedwongen terug te keren terwijl de bal in spel is, moet hij alle honken in omgekeerde volgorde aanraken.

Strafbepaling: Voor het niet aanraken van een gemist honk tijdens het opschuiven of terugkeren: de loper is uit als de veldspeler hem met de bal tikt, met de bal in zijn handen voordat de loper is teruggekeerd naar ieder gemist honk. Als het gemiste honk een honk is waar de loper gedwongen was op te schuiven, is de loper uit wanneer hij wordt getikt of als de bal door een veldspeler wordt vastgehouden op het gemiste honk of de gemiste thuisplaat.

Een honkloper, nadat hij reglementair recht heeft verkregen op een honk, mag niet de honken in omgekeerde volgorde gaan lopen met het doel de veldpartij in de war te brengen of het spel belachelijk te maken. Een loper die deze regel overtreedt, is uit.

Verduidelijking KNBSB regel 10.1: De scheidsrechter moet onmiddellijk “time” roepen.

Als een loper is ingesloten tussen twee honken en een volgende loper hetzelfde honk bezet als waar de eerste loper van is vertrokken, kan de tweede loper niet uitgemaakt worden terwijl hij dat honk bezet. Als echter de eerste loper veilig terugkeert naar het honk dat hij voor het laatst heeft aangeraakt en beide lopers het honk bezetten, is de tweede loper uit als hij met de bal wordt getikt en er geen sprake is van een gedwongenloopsituatie.

Noot: Geen enkele honkloper mag opschuiven wanneer hinderen wordt afgeroepen bij een andere loper. Een loper wordt geacht een honk te bezetten totdat hij reglementair een volgend honk heeft bereikt en heeft aangeraakt.

Het verzuim van een voorgaande honkloper op een honk aan te raken of opnieuw aan te raken (en waarvoor deze wordt uitgegeven) heeft geen invloed op de positie van een volgende loper die de honken in goede volgorde aanraakt, tenzij, wanneer er twee nullen zijn, een volgende loper niet een punt kan scoren wanneer een voorgaande loper wordt uitgegeven voor het missen van een honk.

10.2 Slagman wordt honkloper

De slagman wordt een honkloper:

10.2.1 Direct nadat de slagman een goede slag geeft.

Noot: Indien de slagman naar een geworpen bal slaat die eerst de grond raakt, moet de verdere spelsituatie worden beoordeeld alsof hij een geworpen bal in vlucht had geslagen.

10.2.2 De derde slagbal door de scheidsrechter afgeroepen, niet wordt gevangen, mits het eerste honk onbezet is, of het eerste honk bezet is terwijl er twee spelers uit zijn.

Noot: Een slagman die zich zijn situatie na een derde slagbal die niet gevangen wordt, niet realiseert en die niet op weg is naar het eerste honk, zal worden uitgegeven zodra hij de thuisplaatcirkel rondom de thuisplaat verlaat.

10.2.3 Indien een geworpen bal de grond raakt en daarna door het slaggebied springt, is het een “wijd”. Indien deze worp de slagman raakt, moet hem het eerste honk worden toegekend. Indien de slagman op deze worp slaat terwijl hij reeds twee slag heeft, kan de bal niet als gevangen worden beschouwd.

10.2.4 Een goedgeslagen bal, na een veldspeler met uitzondering van de werper te zijn gepasseerd, of na door een veldspeler met inbegrip van de werper aangeraakt te zijn, een scheidsrechter of een loper raakt op goed gebied.

10.2.5 Een goedgeslagen hoge bal het speelveld verlaat op een afstand van 76 meter (250 voet) of meer van de thuisplaat. Een dergelijke slag geeft de slagman recht op een homerun indien hij alle honken reglementair heeft aangeraakt. Een goedgeslagen hoge bal die het speelveld verlaat op een punt dat minder dan 76 meter (250 voet) van de thuisplaat verwijderd is geeft de slagman slechts recht op het tweede honk.

Verduidelijking KNBSB regel 10.2.5: Het voorgaande geldt eveneens indien een goedgeslagen hoge bal in vlucht het hek raakt en daarna over dit hek het speelveld verlaat.

-
- 10.2.6** Een goedgeslagen bal, na de grond geraakt te hebben, in de tribune springt of door, over of onder een afrastering gaat, of door of onder een scorebord, of door of onder struikgewas, of draden boven de afrastering, in welk geval de slagman en de honklopers het recht hebben om twee honken op te schuiven.
- 10.2.7** Enige goedgeslagen bal, die hetzij voor of nadat deze de grond geraakt heeft, door of onder een afrastering gaat, of door of onder een scorebord, of door enige opening in de afrastering of scorebord, of door of onder struikgewas of draden boven de afrastering, of die blijft steken in een afrastering of scorebord, in welk geval de slagman en de honklopers recht hebben op twee honken.
- 10.2.8** Enige goedgeslagen bal die op de grond stuitert door een veldspeler in de tribune wordt gewerkt, of over of onder een afrastering gaat op goed of fout gebied, in welk geval de slagman en alle honklopers het recht hebben om twee honken op te schuiven.
- 10.2.9** Enige goedgeslagen hoge bal door een veldspeler in de tribune wordt gewerkt of over de afrastering op fout gebied, in welk geval de slagman recht heeft op het tweede honk; maar indien de bal in de tribune of over de afrastering wordt gewerkt op goed gebied, heeft de slagman recht op een homerun. Indien echter de afstand van tribune of afrastering tot de thuisplaat minder is dan 76 meter (250 voet), heeft de slagman recht op twee honken.
- De slagman wordt honkloper en heeft recht op het eerste honk zonder dat hij kan worden uitgemaakt (vooropgesteld dat hij naar het eerste honk gaat en dit aanraakt):
- 10.2.10** Nadat de scheidsrechter “vier wijd” heeft afgeroepen, of wanneer de slagman opzettelijk vier wijd krijgt.
- 10.2.11** Wanneer hij wordt geraakt door een geworpen bal welke hij niet tracht te slaan. De bal is onmiddellijk dood.
- 10.2.11.1** Een slagman mag geen beweging maken om opzettelijk door de worp geraakt te worden, ongeacht waar de worp is. Hij moet ook zoveel mogelijk vermijden geraakt te worden, tenzij de worp binnen het slagperk is dat door de slagman bezet wordt. Als de reactie van de slagman geacht wordt opzettelijk te zijn, dan:
- Als de bal in de slagzone is wanneer hij de slagman raakt, of als de slagman beweegt om opzettelijk door de worp geraakt te worden, zal een slag worden afgeroepen en krijgt de slagman niet het eerste honk toegewezen.
 - Als de bal binnen het door de slagman bezette slagperk is en de slagman geen beweging maakt om opzettelijk door de worp geraakt te worden, krijgt de slagman het eerste honk toegewezen.
- Verduidelijking KNBSB regel 10.2.11.1:* Als de slagman wordt geraakt door een geworpen bal en hij krijgt geen recht op het eerste honk en er wordt geen “slag” afgeroepen, dan moet een “wijd” worden afgeroepen.
- 10.2.11.2** Als de worp de vierde wijd is, krijgt de slagman het eerste honk toegewezen vanwege het geraakt te zijn door de geworpen bal (de bal is dood).
- 10.2.12** Enige veldspeler de slagman hindert bij zijn slagbeweging of voorkomt dat hij kan slaan

naar een geworpen bal.

- 10.2.13** Een goedgeslagen bal een scheidsrechter of een loper raakt op goed gebied, voordat de bal een veldspeler heeft geraakt.

Noot: Indien een goedgeslagen bal een scheidsrechter raakt na een veldspeler te zijn gepasseerd met uitzondering van de werper, of na een veldspeler met inbegrip van de werper te hebben geraakt, blijft de bal in spel.

10.3 Recht op een honk of een honk bezetten

- 10.3.1** Een honkloper krijgt recht op een onbezet honk wanneer hij dit aanraakt voordat hij is uitgemaakt. Hij heeft dan recht op het honk totdat hij wordt uitgemaakt of wordt gedwongen het te ontruimen voor een andere loper die reglementair recht heeft op dat honk.

- 10.3.2** Twee honklopers mogen niet hetzelfde honk bezetten. Indien, terwijl de bal in het spel is, twee lopers eenzelfde honk aanraken, is de volgende (achterste) loper uit wanneer hij wordt getikt. De voorgaande (eerste) loper heeft recht op het honk, tenzij regel 10.4 van toepassing is.

10.4 Honken opschuiven

Bij het opschuiven moet een loper in volgorde eerste, tweede, derde en thuisplaat aanraken. Indien hij wordt gedwongen terug te keren, moet hij alle honken in omgekeerde volgorde aanraken.

Verduidelijking KNBSB regel 10.4: Als de bal dood is wegens enige bepaling van regel 10.5, is de loper niet verplicht om alle honken in omgekeerde volgorde aan te raken. In deze gevallen mag de loper rechtstreeks naar zijn oorspronkelijke honk gaan.

Indien een honkloper wordt gedwongen op te schuiven omdat de slagman honkloper is geworden en twee honklopers hetzelfde honk aanraken waar de achterste loper naartoe gedwongen is, dan heeft de achterste loper recht op het honk. De voorste loper is uit indien hij wordt getikt of indien een veldspeler met de bal in zijn bezit het honk waar deze loper naartoe gedwongen is aanraakt.

Iedere loper, met uitzondering van de slagman, mag zonder dat hij kan worden uitgemaakt, één honk opschuiven wanneer:

- 10.4.1** Er schijn wordt gemaakt.
- 10.4.2** Het opschuiven van de slagman zonder dat deze kan worden uitgemaakt de loper dwingt zijn honk te ontruimen, of wanneer de slagman een goede slag geeft en de bal een andere loper of de scheidsrechter raakt alvorens de bal is aangeraakt door een veldspeler, of een veldspeler is gepasseerd, indien de loper wordt gedwongen om op te schuiven.
- 10.4.3** Een veldspeler, na een hoge bal gevangen te hebben, in onbespeelbaar gebied stapt of valt. Wanneer een veldspeler, na een geldige vang gemaakt te hebben, in onbespeelbaar gebied stapt of valt, is de bal dood en mag elke honkloper een honk opschuiven, zonder uitgemaakt te kunnen worden, vanaf het laatst door hem reglementair aangeraakte honk op het moment dat de veldspeler dergelijk onbespeelbaar gebied betreedt.
- 10.4.4** Deze regel is niet van toepassing.

10.4.5 Terwijl de loper tracht een honk te stelen, de slagman wordt gehinderd door de achtervanger of enige andere veldspeler.

10.4.6 Een veldspeler opzettelijk een geworpen bal aanraakt met zijn pet, masker of enig deel van zijn uniform losgemaakt van de plaats waar dit aan het lichaam behoort. De bal is in spel, en de toekenning wordt gedaan vanaf de positie van de honkloper op het moment dat de bal werd aangeraakt.

10.4.7 Iedere loper met inbegrip van de slagman-honkloper mag, zonder te kunnen worden uitgemaakt, opschuiven:

10.4.7.1 Naar de thuisplaat, waardoor hij een punt scoort, indien een goedgeslagen bal in vlucht het speelveld verlaat en hij alle honken reglementair aanraakt; of indien een goedgeslagen bal die naar de mening van de scheidsrechter het speelveld in vlucht zou hebben verlaten, van richting wordt veranderd doordat een veldspeler zijn handschoen, pet of enig onderdeel van zijn kleding tegen de bal gooit.

10.4.7.2 Drie honken, indien een veldspeler opzettelijk een goedgeslagen bal raakt met zijn pet, masker of enig deel van zijn uniform losgemaakt van de plaats waar dit behoort. De bal is in spel en de slagman mag op eigen risico naar de thuisplaat doorgaan.

10.4.7.3 Drie honken, indien een veldspeler opzettelijk zijn handschoen naar een goedgeslagen bal gooit en deze raakt. De bal is in spel en de slagman mag op eigen risico naar de thuisplaat doorgaan.

10.4.7.4 Twee honken, indien een veldspeler opzettelijk een aangegooide bal raakt met zijn pet, masker of enig deel van zijn uniform losgemaakt van de plaats waar dit behoort. De bal is in spel.

10.4.7.5 Twee honken, indien een veldspeler opzettelijk zijn handschoen naar een aangegooide bal gooit en deze raakt. De bal is in spel.

Noot: De scheidsrechter zal beslissen of de gegooide handschoen of de van de oorspronkelijke plaats verwijderde pet of masker de bal geraakt heeft. Indien de bal niet wordt geraakt, moet geen straf worden toegepast.

De straf moet niet worden toegepast tegen een veldspeler, wiens handschoen van zijn hand gerukt wordt door de kracht van een geslagen of aangegooide bal, of wanneer de handschoen van zijn hand losraakt tijdens een duidelijke poging om een reglementaire vang te maken.

10.4.7.6 Twee honken, indien een goedgeslagen bal in de tribunes buiten de foullijnen stuitert of hierin terecht komt doordat een veldspeler de bal heeft aangeraakt; of indien de bal door of onder een afrastering van het veld gaat, of door of onder een scorebord, of door of onder struikgewas of draden boven de afrastering; of indien de bal blijft steken in een afrastering, scorebord, struikgewas of draden.

10.4.7.7 Twee honken wanneer, indien geen toeschouwers op het speelveld aanwezig zijn, een aangegooide bal in de tribunes terechtkomt of in een spelersbank

(dug-out), of over, onder of door een afrastering gaat, of blijft liggen op het overhangende deel van de backstop, of blijft steken in een afrastering. De bal is dood. Wanneer een dergelijke wilde aangooi de eerste spelactie was van een binnenvelder moet de scheidsrechter, bij het toekennen van honken, uitgaan van de positie van de lopers op het moment dat de bal werd geworpen; in alle andere gevallen moet de scheidsrechter uitgaan van de positie van de lopers op het moment dat de aangooi werd verricht.

Noot: In bepaalde omstandigheden is het niet mogelijk om een loper twee honken toe te kennen. Voorbeeld: Loper op eerste honk. Slagman slaat hoge bal in het nabije rechtsveld. Loper stopt tussen een en twee en de slagman passeert een en blijft achter de loper staan. Bal wordt niet gevangen. De buitenvelder gooit de bal over het eerste honk heen in de tribune.

Officiële beslissing: Aangezien geen loper, wanneer de bal dood is, verder mag opschuiven dan het honk waarop hij recht krijgt, gaat de loper die oorspronkelijk op het eerste honk stond naar drie en moet de slagman op twee blijven.

Verduidelijking KNBSB regel 10.4.7.7: Indien alle lopers, met inbegrip van de slagman-honkloper, tenminste één honk zijn opgeschoven alvorens een binnenvelder een wilde aangooi doet (die doorschiet als hierboven genoemd) als eerste spelactie nadat de bal geworpen werd, moet het toekennen van honken worden bepaald naar de positie van de lopers op het moment dat deze aangooi werd verricht.

De zinsnede 'op het moment dat de aangooi werd verricht' betekent het moment waarop de bal de hand van de veldspeler verlaat en niet wanneer de aangegooide bal de grond raakt, enige veldspeler passeert of het speelveld verlaat.

De positie van de slagman-honkloper op het moment dat de wilde aangooi de hand van de veldspeler die de aangooi verricht verlaat, is beslissend bij het toekennen van honken. Wanneer de slagman-honkloper het eerste honk nog niet had bereikt, worden twee honken toegekend aan alle honklopers gerekend vanaf de plaats waar zij waren toen de werper de bal wierp. De beslissing of de slagman-honkloper al dan niet het eerste honk had bereikt voor de aangooi werd verricht berust op de waarneming van de scheidsrechter.

Wanneer zich de ongebruikelijke situatie voordoet dat de eerste aangooi van een binnenvelder het speelveld verlaat of in de dug-out terechtkomt zonder dat de slagman honkloper wordt (bijvoorbeeld wanneer de achtereenvolgende de bal in de tribune gooit in een poging om een loper van het derde honk uit te maken die tracht te scoren op een doorgeschooten bal of wilde worp) moet toekenning van de honken geschieden vanaf het moment van de aangooi. (Voor de toepassing van regel 10.4.7.7 wordt de achtereenvolgende als binnenvelder beschouwd).

Situatie: loper op eerste honk, slagman slaat de bal naar de korte stop die naar het tweede honk gooit, maar te laat is om de loper daar uit te maken. De tweede honkman gooit naar het eerste honk nadat de slagman-honkloper het

eerste honk heeft bereikt (de bal komt buiten het speelveld terecht).

Beslissing: loper van het tweede honk scoort. In deze situatie, alleen indien de slagman- honkloper het eerste honk al heeft bereikt wanneer de aangooi wordt gemaakt krijgt deze recht op het derde honk.

- 10.4.7.8 Eén honk, indien een naar de slagman geworpen bal, of een bal door de werper vanaf zijn plaat naar een honk gegooid om een loper uit te maken, doorschiet of in een tribune of spelersbank terechtkomt, of over of door een afrastering of backstop gaat. De bal is dood.

Officiële beslissing: Wanneer een wilde worp of doorgeschoten bal door de achtervanger wordt gemist, of via het lichaam van de achtervanger wegspringt en de bal rechtstreeks in onbespeelbaar gebied terechtkomt, moet slechts één honk worden toegekend. Indien echter de geworpen of door de werper aangegooide bal de achtervanger of een veldspeler passeert en op het speelveld blijft liggen en vervolgens de bal in de dug-out of in de tribune of enige andere plaats waar de bal dood is, onbedoeld daarin wordt gewerkt, moeten twee honken worden toegekend, gerekend vanaf de plaats van de honklopers op het moment van de worp of aangooi van de werper.

Verduidelijking KNBSB regel 10.4: Een loper die wordt gedwongen op te schuiven zonder dat hij kan worden uitgemaakt mag op eigen risico verder gaan dan het honk waarop hij recht heeft. Indien deze loper die gedwongen wordt op te schuiven wordt uitgemaakt als derde nul voordat een voorafgaande loper, die eveneens gedwongen opschuift, de thuisplaat heeft aangeraakt, zal het punt niettemin tellen.

Situatie: twee nullen, alle honken bezet, slagman krijgt een vrije loop maar de loper van het tweede honk is te snel en gaat voorbij het derde honk op weg naar de thuisplaat, waardoor hij wordt uitgetikt op een aangooi van de achtervanger. Alhoewel er reeds twee nullen waren, mag de loper van het derde honk toch thuiskomen en een punt scoren, uitgaande van het feit dat dit punt 'gedwongen' thuiskomt vanwege de vrije loop en dat de lopers slechts behoeven op te schuiven en het volgende honk aan te raken.

Verduidelijking KNBSB regel 10.4: Wanneer een loper recht heeft gekregen op een honk zonder dat hij kan worden uitgemaakt terwijl de bal in spel is, of krachtens enige regel waarbij de bal in spel is nadat de loper het honk bereikt heeft waarop hij recht heeft gekregen en de loper verzuimt het honk aan te raken waarop hij recht heeft gekregen alvorens een poging te doen een honk verder te gaan, verspeelt de loper zijn recht om niet uitgemaakt te kunnen worden. Hij kan dan worden uitgemaakt doordat hij of het gemiste honk worden getikt voordat hij naar het gemiste honk terugkeert.

Verduidelijking KNBSB regel 10.4: Het feit dat een loper recht krijgt op een honk of honken zonder dat hij kan worden uitgemaakt ontheft hem niet van de verplichting het honk waarop hij recht heeft gekregen, aan te raken, alsmede alle tussenliggende honken. Bijvoorbeeld: de slagman slaat een groundbal die door een binnenvelder in de tribune wordt gegooid; de slagman-honkloper krijgt nu recht op het tweede honk, doch op weg daarheen mist hij het eerste honk. Hij kan nu worden uitgegeven op appèl wegens het missen van het eerste honk nadat de bal weer in het spel is gebracht, ondanks het feit dat hem het tweede honk was 'toegekend'.

Als een loper na een vangbal wordt gedwongen terug te keren naar een honk moet hij zijn

oorspronkelijke honk opnieuw aanraken, zelfs indien hij wegens enige grondregel of andere regel recht heeft op een aantal honken verder. Hij kan het oorspronkelijk door hem bezette honk opnieuw aanraken terwijl de bal dood is, en het aantal honken wordt geteld vanaf dit oorspronkelijke honk.

10.5 De bal is dood

De bal wordt dood en honklopers schuiven één honk op, of keren naar hun honken terug, zonder uitgemaakt te kunnen worden, indien:

10.5.1 Een geworpen bal een slagman of diens kleding raakt, terwijl deze in zijn slagperk staat. Honklopers schuiven, indien gedwongen, op.

10.5.2 De plaatscheidsrechter de achtervanger belemmert bij het doen van een aangooi in een poging een gestolen honk te voorkomen of in een poging een loper uit te schakelen bij het stelen van een honk. Honklopers mogen niet opschuiven.

Noot: Het hinderen vervalt indien de honkloper als gevolg van de aangooi van de achtervanger toch wordt uitgemaakt.

Terwijl de bal dood is kan een speler niet uitgemaakt worden, kunnen geen honken gelopen worden of punten gescoord. Dit met uitzondering van het geval dat lopers één of meer honken mogen opschuiven als gevolg van handelingen die plaatsvonden toen de bal nog in spel was (bijvoorbeeld schijn, een overthrow, hinderen of een homerun of een andere goedgeslagen bal buiten het speelveld).

Hinderen door de scheidsrechter kan ook plaatsvinden indien een scheidsrechter een achtervanger hindert bij het teruggooien van de bal naar de werper.

10.5.3 Schijn wordt gemaakt, honklopers schuiven één honk op.

10.5.4 Een bal onreglementair wordt geslagen, honklopers keren terug naar hun honk.

10.5.5 Een foutgeslagen bal niet wordt gevangen; de honklopers keren terug naar hun honk. De plaatscheidsrechter moet de bal niet eerder in het spel brengen dan nadat alle lopers hun honken opnieuw hebben aangeraakt.

10.5.6 Een goedgeslagen bal een honkloper of een scheidsrechter raakt op goed gebied, voordat de bal een binnenvelder met inbegrip van de werper heeft geraakt, of een scheidsrechter raakt voordat de bal een binnenvelder, met uitzondering van de werper, is gepasseerd; lopers schuiven, indien gedwongen, op.

Indien een goedgeslagen bal voorbij gaat aan een binnenvelder, geen andere binnenvelder nog een kans heeft om de bal te spelen en een honkloper wordt geraakt vlak achter de binnenvelder waaraan de bal voorbij is gegaan, is de bal in spel en moet de scheidsrechter die honkloper niet uit geven.

Toelichting: Indien een goedgeslagen bal een scheidsrechter raakt welke zich in het binnenveld heeft opgesteld, nadat de bal langs de werper of over diens hoofd is gesprongen, is de bal dood. Wanneer een geslagen bal van richting wordt veranderd door een veldspeler op goed gebied en de bal raakt een loper of een scheidsrechter terwijl de bal nog steeds in vlucht is en vervolgens wordt de bal door een veldspeler gevangen, geldt dit niet als een vangbal, maar de bal blijft in het spel.

-
- 10.5.7** Een geworpen bal blijft steken in masker of uitrusting van de achtervanger, of in of tegen het lichaam, masker of uitrusting van de scheidsrechter, en onbespeelbaar blijft, lopers schuiven één honk op.

Toelichting: Wanneer een fout tip een scheidsrechter raakt en de terugstuitende bal wordt door een veldspeler gevangen, is de bal “dood” en kan de slagman niet worden uitgegeven. Hetzelfde geldt wanneer een fout tip in het masker of andere uitrustingsstukken van de scheidsrechter blijft steken.

Wanneer de derde slag (geen fout tip) de achtervanger passeert en de scheidsrechter raakt, is de bal in spel. Als een dergelijk bal terugstuit en door een veldspeler wordt gevangen alvorens de grond geraakt te hebben, is de slagman niet uit na zo’n vang; de bal blijft in spel (alsof hij de grond had geraakt) en de slagman kan op het eerste honk worden uitgemaakt of met de bal worden uitgetikt.

Als na de derde slag of de vierde wijd de bal de achtervanger passeert en blijft steken in masker of uitrusting van de scheidsrechter of achtervanger, en onbespeelbaar blijft, heeft de slagman recht op het eerste honk en schuiven alle honklopers een honk op. Als de slagman minder dan drie wijd heeft schuiven honklopers een honk op.

Als een bal opzettelijk in het uniform van een speler wordt gestopt (bijv. een broekzak) met het doel om een honkloper te misleiden, zal de scheidsrechter “time” roepen. De scheidsrechter zal alle lopers tenminste één honk verder plaatsen (of meer indien gerechtvaardigd, om de gevolgen van het uit het spel halen van de bal op te heffen) vanaf het honk dat zij oorspronkelijk bezetten.

- 10.5.8** Enige reglementair geworpen bal een loper raakt die tracht een punt te scoren. Honklopers schuiven één honk op.

10.6 Slidingregel bij gedwongen loop (sliding naar een honk bij dubbelspelpogingen)

Als een loper geen geoorloofde sliding maakt, en hij zoekt contact (of doet een poging om contact te maken) met een veldspeler met als doel het opbreken van een dubbelspel, dan zal hij worden uitgegeven vanwege het hinderen op basis van deze regel. Een ‘geoorloofde sliding’ voor het doel van deze regel vindt plaats wanneer de loper:

- 10.6.1** Start met zijn sliding (dat wil zeggen, maakt contact met de grond) voordat hij het honk bereikt.
- 10.6.2** In staat is en probeert om het honk te bereiken met zijn hand of voet.
- 10.6.3** In staat is en probeert om op het honk te blijven na voltooiing van de sliding.
- 10.6.4** Een sliding maakt binnen bereik van het honk zonder af te wijken van zijn directe pad met als doel om contact te zoeken met een veldspeler.

Een loper die een ‘geoorloofde sliding’ maakt zal niet worden uitgegeven vanwege hinderen op basis van deze regel, zelfs in die situaties waarbij de loper contact maakt met de veldspeler als gevolg van het maken van een geoorloofde sliding. Daarnaast zal er geen hinderen worden afgeroepen wanneer het contact van de loper met de veldspeler het gevolg was van het feit dat de veldspeler zich bevindt in (of begeeft in) het directe pad van de loper naar het honk.

Ondanks het bovenstaande, zal een sliding niet worden aangemerkt als een ‘geoorloofde sliding’ als de loper een zijwaartse rollende sliding maakt, of doelbewust contact met de

veldspeler zoekt (of probeert te maken) door het optillen en het maken van een trappende beweging met zijn been boven kniehoogte van de veldspeler of doordat hij zijn arm of bovenlichaam naar de veldspeler beweegt.

Indien de scheidsrechter beoordeelt dat de loper deze regel overtreedt, dan zal de scheidsrechter zowel de loper als de slagman-honkloper uitgeven. Indien echter de loper al uitgemaakt is dan zal de loper welke de veldpartij probeerde uit te maken uitgegeven worden.

Noot: Lopers mogen niet opschuiven of een punt maken.

10.7 Wanneer lopers uit zijn

Een loper is uit wanneer:

- 10.7.1** Bij het lopen naar het honk, hij meer dan één meter uitwijkt van zijn honkpad teneinde te voorkomen dat hij wordt getikt, tenzij hij dit doet om te vermijden dat hij een veldspeler hindert die een geslagen bal speelt. Het honkpad van een honkloper wordt vastgesteld zodra de tikactie plaatsvindt, en is een rechte lijn van de honkloper naar het honk dat hij veilig probeert te bereiken.
- 10.7.2** Nadat hij het eerste honk heeft aangeraakt, hij het honkpad verlaat, kennelijk zijn poging om het volgende honk aan te raken, opgevend.
- 10.7.3** Hij opzettelijk hindert bij een aangegooide bal, of een veldspeler hindert die tracht een geslagen bal te spelen.
- 10.7.4** Hij wordt getikt wanneer de bal in spel is, terwijl hij niet in contact is met zijn honk.

Uitzondering: Een slagman-honkloper kan niet worden uitgetikt wegens het doorlopen of voorbijschieten van het eerste honk, indien hij onmiddellijk naar dit honk terugkeert en geen poging doet om op te schuiven naar het volgende honk.

Verduidelijking KNBSB regel 10.7.4: Indien door het contact met een loper een honkkussen gedurende een spelsituatie losraakt van de plaats waar het behoort te liggen, kan die loper op dat honk niet worden uitgemaakt indien hij het honk veilig had bereikt.

Indien een honkkussen gedurende een spelsituatie losraakt van de plaats waar het behoort te liggen, moet iedere volgende loper in diezelfde spelsituatie worden beschouwd dat honk aan te raken of te bezetten indien hij, naar de mening van de scheidsrechter, de plaats aanraakt of bezet waar het honkkussen behoort te liggen.

- 10.7.5** Hij verzuimt zijn honk opnieuw aan te raken nadat een goed- of foutgeslagen bal reglementair is gevangen voordat hij, of het honk, door een veldspeler wordt getikt. Hij moet niet worden uitgegeven wegens het niet opnieuw aanraken van zijn honk na de eerstvolgende worp naar de slagman. Dit is een appelsituatie.

Verduidelijking KNBSB regel 10.7.5: Na een fouttip behoeven honklopers niet opnieuw hun honk aan te raken. Op een fouttip mogen honken gestolen worden. Indien een fouttip niet wordt gevangen wordt het een gewone foutslag. Lopers keren dan naar hun honken terug.

10.7.6 Hij of het volgende honk wordt getikt voordat hij het volgende honk bereikt, nadat hij wordt gedwongen op te schuiven omdat de slagman honkloper is geworden. Indien echter een op hem volgende loper wordt uitgemaakt tijdens deze gedwongen loop, is de dwang verdwenen en moet de loper worden getikt om hem uit te kunnen maken. De dwang verdwijnt zodra de loper het honk aanraakt waarheen hij wordt gedwongen op te schuiven en als hij over het honk heen glijdt of doorschiet moet de loper worden getikt om hem uit te maken. Indien echter de gedwongen loper, na het volgende honk te hebben aangeraakt, om welke reden dan ook teruggaat in de richting van het honk dat hij daarvoor bezette, is de gedwongen loopsituatie hersteld en kan hij wederom worden uitgemaakt doordat de veldpartij het honk tikt waarheen hij wordt gedwongen op te schuiven.

Situatie: Loper op één en drie wijd voor de slagman. De loper steelt op de volgende worp, die de vierde wijd is, maar na het tweede honk geraakt te hebben schiet hij door of stapt hij over het honk heen. Loper wordt uitgemaakt door aangooi achtervanger.

Beslissing: De loper is uit, maar het telt niet als een gedwongen uit.

Toelichting: Situaties waarbij lopers over hun honk heen glijden of hier voorbyschieten kunnen ook bij andere honken dan het eerste honk ontstaan. Bijvoorbeeld: voor er twee nullen zijn, met lopers op eerste en tweede, of eerste, tweede en derde honk wordt de bal naar een binnenvelder geslagen die tracht een dubbelspel te maken. De loper van 1 is eerder op twee dan de bal maar glijdt over dit honk heen. Er wordt een aangooi gedaan naar het eerste honk en de slagman-honkloper is daar uit. De eerste honkman, die ziet dat de loper op twee niet in contact is met het honk, gooit de bal terug naar het tweede honk en de loper wordt getikt terwijl hij het honk niet aanraakt. Ondertussen zijn er lopers thuis gekomen. De vraag is: Was dit een gedwongen spelsituatie? Werd de dwang opgeheven toen de slagman-honkloper op het eerste honk uitging? Tellen de punten die in deze spelsituatie werden gescoord voor de derde nul viel, doordat de loper op het tweede honk werd uitgetikt?

De punten tellen. Het is geen gedwongen spelsituatie en de lopers moeten normaal worden getikt.

10.7.7 Hij in goed gebied wordt geraakt door een goedgeslagen bal voordat de bal voorbij gaat aan een binnenvelder en geen andere binnenvelder nog een kans heeft om de bal te spelen. De bal is dood en lopers kunnen geen punten scoren of opschuiven, behalve lopers die worden gedwongen om op te schuiven.

Uitzondering: Indien een loper in contact is met zijn honk wanneer hij wordt geraakt door een binnenhoogbal, is hij niet uit, hoewel de slagman wel uit is. Indien een loper wordt geraakt door een binnenhoogbal wanneer hij niet in contact is met zijn honk, en voordat de bal voorbij gaat aan een binnenvelder en geen andere binnenvelder nog een kans heeft om de bal te spelen, dan is zowel de loper als de slagman uit. Ongeacht of een loper zijn honk aanraakt of niet wanneer hij door een binnenhoogbal wordt geraakt voordat de bal voorbijgaat aan een binnenvelder en geen andere binnenvelder nog een kans heeft om de bal te spelen, de bal is dood en lopers kunnen geen punten scoren of opschuiven, behalve lopers die worden gedwongen om op te schuiven.

10.7.8 Hij tracht een punt te scoren tijdens een spelsituatie waarin de slagman hindert in het spel bij de thuisplaat, voor er twee spelers uit zijn. Met twee nullen is de slagman uit wegens hinderen en het punt telt niet.

10.7.9 Hij een voorgaande loper passeert voordat deze loper uit is.

Verduidelijking KNBSB regel 10.7.9: Een loper mag worden beschouwd een voorgaande (voorste) loper te hebben gepasseerd op basis van zijn acties of de acties van een voorgaande loper.

Situatie: Lopers op het tweede en derde honk met een uit. De loper van het derde honk (dat wil zeggen, de voorste loper) doet een poging om de thuisplaat te bereiken en komt in een insluiting tussen het derde honk en de thuisplaat. Gelovend dat de voorste loper uitgetikt gaat worden, schuift de loper van het tweede honk (dat wil zeggen, de achterste loper) op naar het derde honk. Voordat de voorste loper getikt is, loopt deze terug naar en voorbij het derde honk in de richting van het linksveld. Op dit moment, heeft de achterste loper de voorste loper gepasseerd als een gevolg van de actie van de voorste loper. Daardoor is de achterste loper uit en het derde honk is niet bezet. De voorste loper heeft recht op het derde honk als hij er naar terugkeert en het aanraakt voordat hij uit is, tenzij hij wordt uitgegeven vanwege het opgeven van zijn poging om de honken af te lopen.

10.7.10 Nadat hij reglementair recht heeft verkregen op een honk, hij de honken in omgekeerde volgorde gaat lopen met het doel de veldpartij in de war te brengen of het spel belachelijk te maken. De scheidsrechter moet onmiddellijk “time” roepen en de loper uitgeven.

10.7.11 Hij niet onmiddellijk naar het eerste honk terugkeert nadat hij over dit honk heen is gelopen of gegleden. Indien hij probeert naar het tweede honk te lopen is hij uit wanneer hij wordt getikt. Indien hij, nadat hij over het eerste honk heen is gelopen of gegleden naar zijn bank gaat of naar zijn plaats in het veld en niet onmiddellijk naar het eerste honk terugkeert, is hij uit, op appèl, wanneer hij of het honk wordt getikt.

Verduidelijking KNBSB regel 10.7.11: Een loper die na het aanraken van het eerste honk dit honk voorbijshiet en “in” wordt gegeven door de scheidsrechter heeft in de zin van regel 10.8.1 ‘het eerste honk bereikt’ en een punt dat tijdens een dergelijke situatie wordt gescoord, telt, zelfs als de loper daarna de derde nul wordt wegens het niet ‘onmiddellijk’ terugkeren naar het honk als bedoeld in regel 10.7.11.

10.7.12 Bij het lopen of glijden naar de thuisplaat, hij de thuisplaat niet aanraakt en geen poging doet om naar de thuisplaat terug te keren, indien een veldspeler met de bal in zijn bezit de thuisplaat aanraakt en bij de scheidsrechter appelleert om een beslissing.

Noot: Deze regel geldt alleen in het geval dat de loper op weg is naar de spelersbank en de achtereenvolgende hem zou moeten achtervolgen. Het geldt niet voor een normale spelsituatie waarbij de loper de plaat mist en dan onmiddellijk een poging doet de plaat aan te raken voordat hij wordt getikt. In dat geval moet de loper worden getikt.

10.7.13 Een spelsituatie tegen hem wordt gemaakt en een lid van zijn team (anders dan een honkloper) een veldspeler hindert bij het verwerken van een aangegooide bal.

10.7.14 Een coach door de loper aan te raken of vast te houden deze lichamelijke hulp verleent bij het terugkeren naar of het verlaten van een honk.

10.7.15 Met een loper op het derde honk, de derdehonkcoach in de richting van de thuisplaat rent op of bij de foutlijn, terwijl een veldspeler een spelactie maakt of tracht te maken, en

hiermee een aangooi naar de thuisplaat uitlokt. De honkloper op het derde honk zal worden uitgegeven voor het hinderen door een coach.

- 10.7.16** Een slagman-honkloper de knuppel gooit, die vervolgens een veldspeler hindert bij het uitvoeren van een spelactie.
- 10.7.17** De looper opzettelijk de bal uit de hand van de veldspeler slaat. De bal is onmiddellijk dood.
- 10.7.18** Enige slagman of honkloper die zojuist is uitgemaakt hindert bij enige volgende spelsituatie tegen een looper.

Alleen voor de KNBSB regel 10.7.18: Deze regel is eveneens van toepassing op een looper die zojuist een punt heeft gescoord.

10.8 Hoe een team punten maakt

- 10.8.1** Een punt moet worden genoteerd, telkens wanneer een honkloper reglementair de thuisplaat bereikt, na achtereenvolgens het eerste, tweede en derde honk te hebben aangeraakt voordat er drie man uit zijn.

Uitzondering: Een punt telt niet wanneer een looper de thuisplaat bereikt gedurende een spelmoment waarin de derde nul wordt gemaakt (1) door de slagman-honkloper die het eerste honk niet bereikt; (2) door enige looper die uitgaat als gevolg van een gedwongen loop; of (3) door een voorafgaande looper die wordt uitgegeven wegens het niet aanraken van een der honken.

Toelichting: Een reglementair gescoord punt kan niet ongedaan worden gemaakt door een daaropvolgende handeling van de looper, bijvoorbeeld een poging om naar het derde honk terug te keren wanneer de looper denkt dit honk te hebben verlaten voordat een hoge bal werd gevangen.

- 10.8.2** Wanneer het winnende punt wordt gescoord in de laatste halve inning van een reglementaire wedstrijd, of in de laatste helft van een extra inning en dit punt wordt gescoord als gevolg van vier wijd, geraakte slagman of enige andere spelsituatie met alle honken bezet waardoor de slagman en alle andere honklopers worden gedwongen om op te schuiven zonder uitgemaakt te kunnen worden, moet de scheidsrechter de wedstrijd eerst dan beëindigd verklaren wanneer de looper die gedwongen werd om van het derde honk op te schuiven de thuisplaat heeft aangeraakt en de slagman-honkloper het eerste honk heeft bereikt.

Toelichting: Een uitzondering wordt gemaakt wanneer toeschouwers het veld opstormen en de looper daardoor beletten de thuisplaat aan te raken of de slagman-honkloper beletten om het eerste honk aan te raken. In zulke gevallen moet de scheidsrechter de looper het honk toekennen wegens obstructie van de toeschouwers.

Strafbepaling: Indien de looper op het derde honk weigert binnen redelijke tijd op te schuiven en de thuisplaat aan te raken, moet de scheidsrechter het punt niet toekennen, de overtreder uitleiden en het spel doen hervatten. Wanneer, met twee nullen, de slagman-honkloper weigert naar het eerste honk te gaan en dit aan te raken, moet de scheidsrechter het punt evenmin toekennen; de overtreder moet worden uitgegeven en het spel zal worden hervat. Indien dit laatste geval plaatsvindt met minder dan twee

nullen zal het punt wel tellen, maar de overtredende speler moet worden uitgegeven.

Voorbeeld: Een punt telt niet indien het wordt gescoord in een spelsituatie waarbij de slagman-honkloper als derde nul wordt uitgemaakt voordat hij het eerste honk aanraakt.

Voorbeeld: Eén nul, A op tweede, B op eerste honk. De slagman, C geeft een honkslag. A komt binnen, B wordt door een aangooi op de thuisplaat uitgetikt. Twee nullen. Maar C heeft het eerste honk niet aangeraakt. De bal wordt naar het eerste honk gegooid, er wordt geappelleerd en C wordt uitgegeven. Drie nullen. Aangezien A nu de thuisplaat passeerde gedurende een spelsituatie waarin de derde nul wordt veroorzaakt door de slagman-honkloper voordat hij het eerste honk heeft aangeraakt, telt het punt van A niet.

Voorbeeld: De positie van volgende honklopers wordt niet beïnvloed door een handeling van een voorgaande honkloper, tenzij er twee nullen zijn.

Voorbeeld: Eén nul, A op tweede, B op eerste honk en de slagman, C, slaat een homerun waarbij de bal het speelveld niet verlaat. A verzuimt op weg naar de thuisplaat om het derde honk aan te raken. B en C scoren. De veldpartij speelt de bal naar het derde honk, appelleert bij de scheidsrechter en A wordt uitgegeven. De door B en C gescoorde punten tellen wel.

Voorbeeld: Voorbeeld: Twee nullen, A op tweede, B op eerste honk en de slagman, C slaat een homerun waarbij de bal het speelveld niet verlaat. Alle drie lopers komen binnen. Maar A heeft het derde honk gemist en wordt op appèl uitgegeven. Drie nullen. De door B en C gescoorde punten worden geannuleerd; tijdens deze spelsituatie zijn dus geen punten gescoord.

Voorbeeld: Voorbeeld: Eén nul, A op derde, B op tweede honk. Slagman C slaat hoge bal in het midveld en wordt uitgevangen. Twee nullen. A komt na de vangbal binnen en B kan dankzij een slechte aangooi naar de thuisplaat een punt scoren. Maar A wordt op appèl uitgegeven omdat hij het derde honk te vroeg heeft verlaten. Drie nullen, geen punten.

Voorbeeld: Twee nullen, alle honken bezet, slagman slaat een homerun buiten het speelveld. De slagman wordt op appèl uitgegeven omdat hij het eerste honk niet heeft geraakt. Drie nullen, geen punten (slagman is de derde nul, en heeft het eerste honk niet aangeraakt).

Voorbeeld: Voorbeeld: Eén nul, A op derde, B op eerste honk en C slaat een hoge bal in het midveld en wordt uitgevangen. Twee nullen. A houdt het honk vast en komt na de vang binnen. B tracht naar het eerste honk terug te keren maar de aangooi is eerder op het honk. Drie nullen. Maar A was binnengekomen voordat de aangooi om B uit te maken het eerste honk bereikte, dus het punt van A telt. Het was geen gedwongen loopsituatie.

Regel 11. Appèlsituaties

11.1 Wanneer lopers uit zijn op appèl

Een honkloper moet worden uitgegeven op appèl, dat plaatsvindt vanwege een fout bij het honklopen, wanneer:

- 11.1.1 De honkloper verzuimt het bij het begin van de spelsituatie door hem bezette honk opnieuw aan te raken voordat een veldspeler de loper of het honk tikt, nadat een hoge goed- of foutgeslagen bal aangeraakt is bij het maken van een reglementaire vang.

11.1.2 Hij, wanneer de bal in spel is, terwijl hij opschuift of terugkeert naar een honk, niet ieder honk in de juiste volgorde aanraakt, voordat hij of het gemiste honk worden getikt.

11.1.3 Officiële beslissing: een looper mag niet terugkeren om een gemist honk aan te raken nadat een op hem volgende looper een punt heeft gescoord.

11.1.4 Officiële beslissing: wanneer de bal dood is, mag een looper niet terugkeren om een gemist honk of een honk dat hij te vroeg heeft verlaten aan te raken nadat hij een honk verder is gegaan dan het gemiste honk en dit honk heeft aangeraakt.

Situatie: Slagman slaat de bal buiten het veld voor een homerun of automatische tweehonkslag en mist het eerste honk (bal is dood). Hij mag naar het eerste honk terugkeren om zijn fout te herstellen voordat hij het tweede honk heeft aangeraakt, doch indien hij het tweede honk wel heeft aangeraakt mag hij niet terugkeren naar het eerste honk; als de veldpartij appelleert wordt hij op het eerste honk uitgegeven.

Slagman slaat de bal naar de korte stop die de bal in de tribune gooit (bal is dood), de slagman-honkloper mist het eerste honk maar krijgt het tweede honk toch toegewezen wegens de overthrow. Ondanks het feit dat hij recht heeft op het tweede honk vanwege de overthrow, moet de slagman-honkloper toch terugkeren om het eerste honk aan te raken voordat hij naar het tweede honk opschuift.

Dit zijn appelsituaties.

11.1.5 De looper vertrekt vanaf een positie achter het honk om een vliegende start te maken, hetzij op een geworpen bal of bij het opnieuw aanraken van het honk na een vangbal.

11.1.6 Hij de thuisplaat niet aanraakt en geen poging doet om naar de thuisplaat terug te keren en de thuisplaat wordt getikt.

Ieder appel onder deze regel moet worden gemaakt voor de volgende worp naar de slagman, of voor enige nieuwe spelsituatie of het begin daarvan. Indien de overtreding plaatsvindt gedurende een spelsituatie die het einde van een halve inning betekent, moet het appel worden gemaakt voordat de veldpartij het veld heeft verlaten. De veldpartij heeft 'het veld verlaten' wanneer de werper en alle binnenvelders goed gebied hebben verlaten en de achternvanger zijn positie heeft verlaten.

11.1.7 De procedure voor het appelleren tegen een honkloper is als volgt:

11.1.7.1 Een bal in spel wordt naar het honk gebracht.

11.1.7.2 Als de bal dood is, moet de werper de bal krijgen van de scheidsrechter en vervolgens positie innemen op de werpplaat. Nadat de scheidsrechter "play" roept, mag de werper reglementair naar achteren afstappen van de werpplaat en de bal naar het honk brengen waar de veldspeler de looper of het honk mag tikken.

11.1.8 De appelhandeling als zodanig dient niet te worden aangemerkt als een nieuwe spelsituatie of het begin daarvan. Uitzondering: wanneer een werper schijn maakt terwijl wordt geappelleerd, moet deze handeling worden gezien als een spelsituatie.

11.1.9 De veldpartij krijgt slechts één kans op een appel. Als in het geval van meerdere appels, de veldpartij bij de eerste poging om te appelleren een fout maakt waardoor de bal het

speelveld verlaat of enige honkloper tijdens deze eerste poging een honk opschuift, dan verliest de veldpartij het recht om een appèl te spelen tegen enige looper op enig honk.

- 11.1.10** Als de slagpartij een spelsituatie initieert vóór de volgende worp, verliest de veldpartij niet het recht om te appelleren.

Voorbeeld: Twee uit. De looper van het tweede honk mist het derde honk op weg naar de thuisplaat. De slagman-honkloper stopt op het eerste honk. Als de veldpartij zou appelleren op het derde honk en succesvol is, zou dit de derde uit zijn en worden er geen punten gemaakt. De slagman-honkloper weet dit, daarom probeert hij op te schuiven naar het tweede honk voordat de veldpartij appelleert. Als de veldpartij een spelsituatie op hem maakt en hem uitmaakt, behoudt de veldpartij de mogelijkheid om tegen de looper van het tweede honk te appelleren voor het missen van het derde honk.

- 11.1.11** Als er mogelijk meer dan één looper betrokken is bij een appèl bij een honk, moet de veldpartij aangeven tegen welke looper wordt geappelleerd. Als de veldpartij verzuimt aan te geven tegen welke looper, moet de scheidsrechter geen beslissing geven. Als het appèl wordt gemaakt op de verkeerde looper, moet de scheidsrechter “in” aangeven en geen ander appèl toestaan op dat honk.

- 11.1.12** Indien er twee of meer appèls plaatsvinden tijdens een spelsituatie waarmee in totaal schijnbaar “vier nullen” in een inning worden gemaakt, mag de veldpartij kiezen welke nul men wil doen gelden.

- 11.1.13** Indien er twee nullen zijn voordat er wordt geappelleerd tegen een looper, waar het appèl de derde nul wordt, kunnenlopers die op hem volgen geen punten scoren. Indien deze derde nul is ontstaan uit een gedwongen loop, kunnen noch voorgaande noch volgendelopers punten scoren.

- 11.1.14** Het is geen schijn voor de werper, terwijl hij in contact is met de werpplaat (en niet naar achteren afstapt), gooit naar een onbezet honk met het doel om een appèlhandeling te voltooien.

Toelichting: Een appèl moet duidelijk als zodanig bedoeld zijn, hetzij door een mondeling verzoek van de speler of door een handeling die duidelijk aangeeft dat bij de scheidsrechter wordt geappelleerd. Een speler die toevallig op het honk stapt met de bal in zijn bezit, moet niet worden beschouwd als te appelleren. Het spel is tijdens het appelleren niet dood.

11.2 Voorafgaande looper verzuimt om honk aan te raken

Tenzij er twee nullen zijn, wordt de positie van een volgende looper niet aangetast door het verzuim van een voorgaande honkloper om een honk aan te raken of opnieuw te raken. Indien, na appèl, de voorgaande looper de derde nul is, kunnenlopers die op hem volgen geen punten scoren. Indien deze derde nul is ontstaan uit een gedwongen loop, kunnen noch voorgaande noch volgendelopers punten scoren.

11.3 Slagpartij wordt veldpartij

Wanneer drie spelers van de slagpartij reglementair zijn uitgemaakt, gaat dat team in het veld, en wordt de tegenpartij de slagpartij.

Regel 12. Hinderen, obstructie en botsing met de achtervanger

12.1 Hinderen slagman of honkloper

Het is hinderen door een slagman of een honkloper wanneer:

- 12.1.1** Na de derde slag die niet gevangen wordt door de achtervanger, de slagman-honkloper duidelijk de achtervanger hindert bij diens poging om de bal te spelen. De slagman-honkloper is uit, de bal is dood, en alle andere lopers keren terug naar het honk dat het laatst door hen reglementair was aangeraakt op het moment van de worp. Als een worp die niet wordt gevangen in de buurt van de thuisplaat blijft en deze per ongeluk van richting wordt veranderd door de slagman of scheidsrechter, is de bal dood, en alle lopers keren terug naar het honk dat het laatst door hen reglementair was aangeraakt op het moment van de worp (maar als dit de derde slag was, dan is de slagman uit).

Toelichting: Indien de geworpen bal afketst van de achtervanger of scheidsrechter en vervolgens de slagman-honkloper raakt, wordt dit niet gezien als hinderen, tenzij, naar het oordeel van de scheidsrechter, de slagman-honkloper duidelijk de achtervanger hindert in diens poging om de bal te spelen.

- 12.1.2** Hij opzettelijk de loop van een foutgeslagen bal op enigerlei wijze beïnvloedt.
- 12.1.3** Voor er twee uit zijn en een loper op het derde honk, de slagman een veldspeler hindert bij een spelsituatie op de thuisplaat; de loper is uit.
- 12.1.4** Enig lid of leden van de slagpartij staan bij, of zich verzamelen rond enig honk waarheen een loper onderweg is, teneinde de veldspelers in de war te brengen, hen te hinderen of het hen moeilijker te maken de spelactie te voltooien. De loper moet worden uitgegeven wegens het hinderen van zijn teamgenoot of teamgenoten.
- 12.1.5** Enige slagman of honkloper die zojuist is uitgemaakt, of enige loper die zojuist een punt heeft gescoord, hindert bij enige volgende spelsituatie tegen een loper, of hierbij belemmerend optreedt. Deze loper moet dan worden uitgegeven wegens het hinderen door zijn teamgenoot.

Verduidelijking KNBSB regel 12.1.5: Indien een slagman of honkloper door blijft lopen of terugkeert of probeert terug te keren naar zijn laatst reglementair aangeraakte honk nadat hij is uitgemaakt, moet deze handeling op zichzelf niet worden beschouwd als het hinderen, in de war brengen of belemmeren van de veldspelers.

- 12.1.6** Indien naar het oordeel van de scheidsrechter een honkloper opzettelijk in aanraking komt met een geslagen bal of een veldspeler hindert bij het spelen van een geslagen bal met de kennelijke bedoeling om een dubbelspel te verhinderen, is de bal dood. De scheidsrechter moet de loper uitgeven wegens hinderen en moet tevens de slagman-honkloper uitgeven wegens de door zijn teamgenoot begane overtreding. In geen geval mogen honken worden gelopen of punten worden gescoord als gevolg van de handeling van de overtredende loper.
- 12.1.7** Indien de slagman-honkloper naar het oordeel van de scheidsrechter opzettelijk in aanraking komt met een geslagen bal of een veldspeler hindert bij het spelen van een geslagen bal met de kennelijke bedoeling om een dubbelspel te verhinderen, is de bal dood; de scheidsrechter moet de slagman-honkloper uitgeven wegens hinderen en moet tevens die loper uitgeven die zich het dichtst bij de thuisplaat bevond, ongeacht op welke honken een dubbelspel mogelijk geweest zou zijn. In geen geval mogen honken worden

gelopen als gevolg van het hinderen.

- 12.1.8** Naar de mening van de scheidsrechter de honk coach bij het derde of het eerste honk, door de loper aan te raken of vast te houden deze lichamelijk hulp verleent bij het terugkeren naar of het verlaten van het derde of eerste honk.
- 12.1.9** Met een loper op het derde honk, de honkcoach het coachvak verlaat en in de richting van de thuisplaat of bij de foutlijn rent, terwijl een veldspeler een spelactie tracht te maken op een geslagen of aangegooide bal, en hiermee een aangooi naar de thuisplaat uitlokt.
- 12.1.10** Hij verzuimt een veldspeler te ontwijken die tracht een geslagen bal te spelen, of opzettelijk hindert bij een aangegooide bal, vooropgesteld dat indien twee of meer veldspelers trachten een geslagen bal te spelen en de loper met één of meer van hen in aanraking komt, de scheidsrechter moet beslissen welke veldspeler recht heeft op bescherming onder deze regel. Hij moet de loper niet uitgeven wegens het in contact komen met een andere veldspeler dan die welke naar de mening van de scheidsrechter de geslagen bal moest spelen. De scheidsrechter zal de loper uitgeven. Als de derde nul gemaakt wordt omdat een loper wordt uitgegeven voor hinderen bij een foutslag, wordt de slagman-honkloper geacht zijn slagbeurt te hebben voltooid en de eerste slagman in de volgende inning is de speler die hem opvolgt in de slagvolgorde (als er minder dan twee nullen zijn, zal de slagman zijn slagbeurt voltooiën). Als de slagman-honkloper niet wordt geacht een veldspeler gehinderd te hebben die tracht een geslagen bal te spelen, en als het hinderen door een honkloper niet geacht wordt opzettelijk te zijn, dan zal de slagman- honkloper recht krijgen op het eerste honk.

Verduidelijking KNBSB regel 12.1.10: Wanneer een achternvanger en een slagman-honkloper op weg naar het eerste honk met elkaar in contact komen terwijl de achternvanger tracht de geslagen bal te spelen, vindt als regel geen overtreding plaats en moet niets worden afgeroepen. "Obstructie" door de veldspeler die tracht een geslagen bal te spelen moet alleen in zeer duidelijke en onsportieve gevallen worden afgeroepen, omdat de regels die veldspeler in dat geval voorrang geven; deze voorrang is echter geen vrijbrief om bijvoorbeeld opzettelijk een loper te laten struikelen, al gebeurt dit tijdens het spelen van de geslagen bal. Wanneer de achternvanger de geslagen bal speelt en enige veldspeler, inclusief de werper, begaat obstructie tegen de loper op weg naar het eerste honk moet "obstructie" worden afgeroepen en krijgt de honkloper recht op het eerste honk.

- 12.1.11** Een goedgeslagen bal hem op goed gebied raakt alvorens een veldspeler te raken. Indien een goedgeslagen bal door een binnenvelder wordt gemist en vlak achter hem een loper raakt, of de loper raakt nadat de bal door een veldspeler van richting is veranderd, moet de scheidsrechter de loper niet uitgeven wegens het geraakt worden door een geslagen bal. Bij het nemen van deze beslissing moet de scheidsrechter er van overtuigd zijn dat de bal door de binnenvelder werd gemist en dat geen andere binnenvelder nog de kans had om de bal te spelen. Indien, naar de mening van de scheidsrechter, de loper opzettelijk tegen een geslagen bal schopt welke door een binnenvelder is gemist, moet de loper wegens hinderen worden uitgegeven.

Strafbepaling: De loper is uit en de bal is dood.

Indien de scheidsrechter de slagman, de slagman-honkloper of een loper uit geeft wegens

hinderen, dan dienen alle andere lopers, naar het oordeel van de scheidsrechter, terug te keren naar het laatste reglementair bezette honk, tenzij anders bepaald door deze regels.

In het geval dat de slagman-honkloper niet het eerste honk bereikt heeft, zullen alle lopers terugkeren naar het laatst bezette honk ten tijde van de worp; echter, als tijdens een tussenliggende actie op de plaat met minder dan twee nullen een looper scoort, waarna de slagman-honkloper uit wordt gegeven voor het lopen buiten de 1-meter lijn, de looper is “in” en het punt telt.

Toelichting: Een looper die een veldspeler hindert bij een poging om een geslagen bal te spelen is uit, of het hinderen opzettelijk geschiedde of niet.

Indien echter een looper, terwijl hij in contact is met een reglementair bezet honk, een veldspeler hindert moet hij niet worden uitgegeven, tenzij naar de mening van de scheidsrechter het hinderen, het op goed gebied, hetzij op fout gebied, opzettelijk geschiedt.

Indien de scheidsrechter van mening is dat het hinderen opzettelijk geschiedt, moet de volgende straf worden toegepast: Zijn er minder dan twee nullen, dan moet de scheidsrechter zowel de looper als de slagman-honkloper uitgeven. Zijn er twee nullen, dan moet de scheidsrechter de slagman-honkloper uitgeven.

Wanneer een honkloper ingesloten wordt tussen derde honk en thuisplaat, de opvolgende looper is opgeschoven en staat op het derde honk en de looper die ingesloten is wordt uitgegeven wegens hinderen (hinderen slagpartij), moet de scheidsrechter de looper die inmiddels op het derde honk staat, terugsturen naar het tweede honk.

Hetzelfde principe geldt wanneer het insluiten tussen tweede en derde honk plaatsvindt en de volgende looper heeft het tweede honk bereikt. (De reden is dat geen enkele looper mag opschuiven in een spelsituatie waarin hinderen slagpartij plaatsvindt en een looper wordt geacht een honk te bezetten totdat hij reglementair het volgende honk heeft bereikt. De looper die wordt uitgegeven wegens hinderen bezet dus nog het honk vanwaar hij vertrokken is en de opvolgende looper moet daarom terug).

12.2 Veldspeler heeft voorrang

De spelers, coaches of enig lid van een slagpartij moeten iedere ruimte (met inbegrip van de spelersbanken en bullpens) vrijmaken die een veldspeler nodig heeft die tracht een geslagen of aangegooide bal te spelen. Indien een lid van de slagpartij (anders dan een honkloper) een veldspeler hindert bij het vangen of verwerken van een geslagen bal, dan is het spel dood, de slagman wordt uitgegeven en alle honklopers keren terug naar het honk dat ze bezetten ten tijde van de worp. Indien een lid van de slagpartij (anders dan een honkloper) een veldspeler hindert bij het verwerken van een aangegooide bal, dan is het spel dood, de honkloper op wie de actie werd gemaakt wordt uitgegeven en alle honklopers keren terug naar het laatst reglementair bezette honk op het moment van hinderen.

12.3 Onopzettelijk hinderen

Indien onopzettelijk hinderen plaats vindt door personen die geautoriseerd zijn om zich op het speelveld te bevinden (met uitzondering van leden van de slagpartij die aan het spel deelnemen, of een honk coach die zich in het coachvak bevindt, en die een veldspeler hindert die probeert een geslagen of gegooide bal te verwerken, of een scheidsrechter) blijft de bal in spel. Indien het hinderen opzettelijk geschiedt, is de bal dood op het moment van hinderen en moet de scheidsrechter dusdanige maatregelen treffen als naar zijn mening noodzakelijk zijn om de gevolgen van het hinderen op te heffen.

De vraag van opzettelijk of onopzettelijk dient te worden afgemeten naar de handelwijze van de personen in kwestie. Bijvoorbeeld: Een ballenjongen, terreinknecht, politieagent etc., die tracht een aangegooide of geslagen bal te ontwijken maar niettemin hierdoor wordt geraakt, hindert onopzettelijk. Indien hij echter de bal oppakt, vangt of aanraakt door het opzettelijk duwen of schoppen van de bal, moet deze handeling beschouwd worden als opzettelijk hinderen.

Situatie: Slagman slaat de bal naar de korte stop die de bal speelt maar ongecontroleerd langs de eerste honkman gooit. De coach bij het eerste honk tracht de bal te ontwijken, valt op de grond en de eerste honkman, op weg om de doorgeschoten bal op te halen, struikelt over de coach; de slagman-honkloper bereikt als gevolg van deze situatie het derde honk. De vraag is nu of de scheidsrechter “hinderen” moet afroepen, begaan door de coach. Dit ligt geheel aan de waarneming van de scheidsrechter; als deze van mening is dat de coach alles heeft gedaan om te voorkomen dat hij bij de spelsituatie zou hinderen, moet geen “hinderen” worden gegeven. Als de scheidsrechter echter van mening is dat de coach het alleen maar deed voorkomen alsof hij trachtte niet te hinderen maar in feite het spel wel wilde beïnvloeden, dan moet krachtens deze regel hinderen worden gegeven.

12.4 **Hinderen toeschouwer**

Indien bij een aangegooide of een geslagen bal een toeschouwer hindert, wordt de bal dood op het moment van hinderen en moet de scheidsrechter die maatregelen treffen die naar zijn mening noodzakelijk zijn om de gevolgen van het hinderen op te heffen.

Officiële beslissing: Indien door hinderen van een toeschouwer een veldspeler kennelijk niet in staat is een hoog geslagen bal te vangen, moet de scheidsrechter de slagman uit verklaren.

Toelichting: In het geval dat een toeschouwer over, onder of door een afrastering heen reikt en de bal in spel aanraakt of op andere wijze een veldspeler hindert, moeten de slagman en honklopers die honken krijgen die zij naar de mening van de scheidsrechter zouden hebben bereikt indien het hinderen niet had plaatsgevonden.

Hinderen moet niet worden afgeroepen wanneer een veldspeler over een afscheiding heen reikt om een bal te vangen. Hij doet dit op eigen risico. Zou een toeschouwer echter over de afrastering, muur of touw heen in het speelveld reiken en kennelijk een veldspeler beletten de bal te vangen, dan moet de slagman worden uitgegeven wegens hinderen van de toeschouwer.

Voorbeeld: Loper op derde honk, één uit en de slagman slaat een hoge bal ver in het buitenveld (goed of fout). Een toeschouwer hindert kennelijk de buitenvelder die tracht de bal te vangen. De scheidsrechter geeft nu de slagman uit wegens hinderen. De bal is op dat moment dood. De scheidsrechter besluit met het oog op de afstand waarheen de bal geslagen werd, dat de loper op het derde honk na de vangbal binnengekomen zou zijn als de veldspeler, die gehinderd werd, de bal gevangen had; daarom mag deze honkloper binnenkomen. Dit zou niet het geval kunnen zijn wanneer het hinderen bij de hoog geslagen bal plaatsvond dicht bij de thuisplaat.

12.5 **Hinderen scheidsrechter of coach**

Hinderen door de scheidsrechter vindt plaats als hij de achtervanger belemmert bij het doen van een aangooi om het stelen van een honk te voorkomen.

Noot: De bal is dood. Lopers mogen niet opschuiven.

Verduidelijking KNBSB regel 12.5 Noot: Het hinderen vervalt indien de honkloper als gevolg van de aangooi van de achtervanger toch wordt uitgemaakt.

Het is ook hinderen door de scheidsrechter wanneer een goedgeslagen bal een scheidsrechter raakt op goed gebied voordat de bal een veldspeler passeert.

Noot: De bal is dood. De slagman-honkloper krijgt het eerste honk toegewezen, alle lopers schuiven indien gedwongen op.

Hinderen door de scheidsrechter kan ook plaatsvinden indien een scheidsrechter een achtervanger hindert bij het teruggooien van de bal naar de werper.

Noot: De bal is dood. Lopers mogen niet opschuiven.

Indien een coach opzettelijk hindert bij een aangegooide bal, is de loper uit. De andere lopers moeten terugkeren naar het honk dat zij voor het laatst reglementair hebben aangeraakt.

Indien een scheidsrechter wordt geraakt door een geworpen of aangegooide bal, blijft de bal in spel en mogen de honklopers op eigen risico opschuiven.

Als een aangegooide bal een honkcoach op fout gebied raakt, blijft de bal in spel.

12.6 **Hinderen met 'squeeze play' of stelen thuisplaat**

Indien de achtervanger hindert op een 'squeeze play' of bij een steelpoging van de thuisplaat, door op of voor de thuisplaat te stappen zonder de bal in zijn bezit, of de slagman of diens knuppel aan te raken, moet voor de werper schijn worden genoteerd, de slagman krijgt het eerste honk toegewezen wegens hinderen en de bal is dood.

12.7 **Obstructie**

Obstructie is de handeling van een veldspeler wanneer hij, terwijl hij de bal niet in zijn bezit heeft en niet probeert een bal te spelen, een honkloper hindert bij het aflopen van de honken. Wanneer een veldspeler op het punt staat een aangegooide bal te vangen en wanneer de bal in vlucht onderweg is naar de veldspeler en zo dicht bij hem dat hij de plaats moet innemen die hij inneemt, om de bal in zijn bezit te krijgen, mag hij worden beschouwd als te 'proberen de bal te spelen'. Het is geheel aan het inzicht van de scheidsrechter om te bepalen of een veldspeler tracht de bal te spelen of niet. Nadat een veldspeler een poging heeft gedaan om een bal te spelen en hij mist, dan kan hij niet langer worden beschouwd als bezig te zijn om de bal te spelen. Bijvoorbeeld: een binnenvelder duikt naar een grondbal, de bal passeert hem en hij blijft op de grond liggen, waardoor hij een honkloper hindert, de kans is groot dat hij obstructie tegen deze loper begaat.

Er zijn twee soorten obstructie. Deze worden meestal obstructie type A en obstructie type B genoemd.

Obstructie type A

Obstructie type A vindt plaats indien de veldpartij tracht de loper tegen wie obstructie werd begaan, uit te maken, of indien obstructie wordt begaan tegen de slagman-honkloper voordat deze het eerst honk aanraakt.

Dit is de definitie van obstructie in de spelregels. Maar om de regel beter te begrijpen, moeten we weten wat bedoeld wordt met "niet in bezit van de bal" en wanneer een

speler “tracht de bal te spelen”.

Wat is de definitie van “trachten de bal te spelen”? De scheidsrechter moet weten wat een reglementaire poging is om de bal te spelen. De definitie is een legitieme poging van een veldspeler om een loper uit te maken. Wat is een legitieme poging? Een redelijke en gebruikelijke inspanning. Bijvoorbeeld, als een veldspeler een grondbal verkeerd raakt maar de bal is binnen één stap in bereik, dan wordt hij geacht de bal te spelen.

Enige veelvoorkomende voorbeelden van obstructie type A:

12.7.1 Tegen de slagman-honkloper wordt obstructie begaan voordat hij het eerste honk bereikt op een grondbal naar een binnenvelder.

12.7.2 Tegen een loper wordt obstructie begaan in een insluitactie.

12.7.3 Tegen een loper wordt obstructie begaan terwijl een veldspeler een aangooi maakt naar een honk in een poging om deze loper uit te maken (met inbegrip van een poging tot een pick-off of bij een aangooi bij een steelpoging).

Wanneer obstructie type A plaatsvindt, moet de scheidsrechter dit afroepen of aangeven.

Indien wordt getracht de loper tegen wie obstructie werd begaan, uit te maken, of indien obstructie wordt begaan tegen de slagman-honkloper voordat deze het eerste honk aanraakt, is de bal dood en mogen alle lopers, zonder uitgemaakt te kunnen worden, opschuiven naar de honken die zij naar de mening van de scheidsrechter zouden hebben bereikt indien geen obstructie had plaats gevonden. De loper tegen wie obstructie werd begaan krijgt tenminste één honk verder toegewezen dan het honk dat hij vóór de obstructie het laatst reglementair had aangeraakt.

Iedere voorgaande loper die wordt gedwongen op te schuiven door de toekenning van honken als gevolg van obstructie, mag opschuiven zonder dat hij kan worden uitgemaakt.

Uitzondering: Als obstructie wordt begaan tegen de slagman-honkloper voordat hij het eerste honk heeft bereikt (een vorm van obstructie type A) nadat hij een hoge bal heeft geslagen, en deze hoge bal wordt reglementair gevangen door een veldspeler, dan gaat het spel door alsof geen obstructie had plaatsgevonden. In deze situatie heeft de obstructie tegen de slagman-honkloper geen invloed op de mogelijkheid van de slagman-honkloper om honken op te schuiven, omdat de geslagen bal gevangen werd.

Verduidelijking KNBSB regel 12.7 Uitzondering: Deze uitzondering is eveneens van toepassing bij een hooggeslagen bal die resulteert in een foutslag.

Toelichting: Wanneer wordt getracht een loper tegen wie obstructie wordt begaan uit te maken, moet de scheidsrechter obstructie aangeven op dezelfde manier als hij “time” roept, met beide handen boven het hoofd. De bal is onmiddellijk dood na dit teken; indien echter een aangegooide bal al in vlucht was voordat obstructie door de scheidsrechter werd afgeroepen en deze aangooi zou in een overthrow resulteren, dan krijgen de lopers die honken toegewezen die zij normaal wegens de overthrow zouden hebben gekregen indien geen obstructie had plaatsgevonden. Tijdens een spelsituatie waarin een loper tussen tweede en derde honk wordt ingesloten en obstructie tegen hem wordt begaan door de derde honkman, terwijl hij tracht het derde honk te bereiken en terwijl de bal in vlucht is wegens een aangooi van de korte stop, krijgt de loper de thuisplaat toegewezen indien de aangooi een overthrow wordt. Alle andere lopers die tijdens deze situatie op de honken waren krijgen eveneens twee honken, gerekend vanaf het honk dat door hen het

laatste reglementair werd aangeraakt voordat obstructie werd afgeroepen.

Obstructie type B

Obstructie type B komt voor wanneer tegen de loper obstructie wordt begaan terwijl niet wordt getracht deze loper uit te maken.

Enige veelvoorkomende voorbeelden van obstructie type B:

- 12.7.4** Er wordt tegen de slagman-honkloper obstructie begaan (gewoonlijk door de eerstehonkman, maar het kan ook een andere veldspeler zijn) nadat hij het eerste honk voorbij is op een goedgeslagen bal naar het buitenveld.
- 12.7.5** Een loper wordt vastgehouden of geduwd door een veldspeler na een gemiste of wilde aangooi die voorbij de veldspeler terechtkomt.
- 12.7.6** Een loper wordt gedwongen om zijn koers of richting te veranderen omdat een veldspeler in de weg staat, terwijl de veldspeler niet in het bezit is van de bal en niet probeert de bal te spelen.
- 12.7.7** Tegen de slagman-honkloper wordt obstructie begaan voordat hij het eerste honk heeft bereikt op een goedgeslagen bal naar het buitenveld.
- 12.7.8** Het zicht van de loper mag niet door een veldspeler worden belemmerd.

Voorbeeld: Loper op het derde honk, één uit. Slagman slaat een hoge bal naar het rechts-midveld en de loper gaat terug naar het derde honk om vanaf daar te vertrekken. De derdehonkman gaat naar de loper toe, gaat voor hem staan en beweegt heen en weer om zo opzettelijk het zicht van de loper op de velder die de bal vangt te belemmeren.

Wanneer obstructie type B plaatsvindt, moet de scheidsrechter wijzen naar de overtreding en roepen “dat is obstructie”. Het spel moet doorgaan totdat geen verdere actie meer mogelijk is. Indien er een verdere spelactie wordt gemaakt op een loper waartegen eerder obstructie is begaan en deze loper wordt uitgetikt voordat hij het honk had bereikt die hij had kunnen bereiken als de obstructie niet was plaatsgevonden, zal de scheidsrechter “time” roepen op het moment dat de loper waartegen obstructie is begaan, wordt uitgetikt. De scheidsrechter zal maatregelen treffen die de gevolgen van de obstructie ongedaan zullen maken, door het toekennen van het honk aan de loper waartegen obstructie is begaan, dat hij bereikt zou hebben als de obstructie niet had plaatsgevonden. De scheidsrechter mag vele factoren in overweging nemen om te bepalen waar de loper geplaatst moet worden. De positie van de bal toen de obstructie plaatsvond, de positie van de loper toen de obstructie plaatsvond, de snelheid van de loper ten tijde van de obstructie en nadat de obstructie plaatsvond. Ook of de honkcoach aan de loper aangeeft dat hij niet verder moet opschuiven. De scheidsrechters mogen met elkaar overleggen om te bepalen waar de lopers redelijkerwijs geplaatst moeten worden om de gevolgen van de obstructie ongedaan te maken.

Toelichting: Indien de bal niet dood is wegens obstructie en de loper tegen wie obstructie werd begaan gaat verder dan het honk dat hij, naar de mening van de scheidsrechter, zou moeten krijgen wegens de obstructie, doet hij dit op eigen risico en kan hij worden uitgetikt. Dit is een feitelijke beslissing van de scheidsrechter.

Noot: De achtervanger, zonder de bal in zijn bezit, heeft niet het recht het pad van een

loper te blokkeren die tracht een punt te scoren. De weg tussen de honken behoort toe aan de loper en de achternvanger mag zich daar alleen bevinden wanneer hij de bal speelt of wanneer hij de bal al in zijn bezit heeft.

12.8 Botsingregel

De KNBSB heeft aandacht voor onnodige en gewelddadige botsingen, voornamelijk met de achternvanger bij de thuisplaat, maar ook met binnenvelders bij alle honken. De bedoeling van deze regel is om honklopers en de veldpartij te stimuleren om zulke botsingen zoveel mogelijk te vermijden.

12.8.1 Wanneer er een botsing is tussen een loper en een veldspeler die duidelijk in het bezit is van de bal, zal de scheidsrechter beoordelen:

12.8.1.1 Of de botsing door de loper vermeden had kunnen worden (had de loper de thuisplaat kunnen bereiken zonder in botsing te komen) of dat de de botsing voor de loper onvermijdelijk was (het pad van de loper naar de thuisplaat werd geblokkeerd).

Verduidelijking KNBSB regel 12.8.1.1: Wanneer naar de mening van de scheidsrechter de botsing voor de loper onvermijdelijk was, wordt tegen de loper geen hinderen afgeroepen.

12.8.1.2 Of de loper trachtte om de thuisplaat te bereiken of trachtte om de bal los te maken van de veldspeler. Aanraking boven het middel zal door de scheidsrechter worden beoordeeld als een poging om de bal van de veldspeler los te maken.

12.8.1.3 Of de loper flagrant contact maakt met als doel de bal los te maken.

Strafbepaling: Indien de loper trachtte de bal los te maken, moet de loper worden uitgegeven zelfs als de veldspeler de bal verliest. De bal is dood en alle andere honklopers moeten terugkeren naar het honk dat zij voor het laatst hebben aangeraakt ten tijde van het hinderen.

Als de veldspeler het pad van de honkloper naar de thuisplaat blokkeert, mag de loper contact maken met, een sliding maken tegen, of in botsing komen met een veldspeler zolang de loper een legitieme poging doet om de thuisplaat te bereiken.

Als de loper opzettelijk of kwaadwillig contact maak voordat de loper de thuisplaat aanraakt, moet de loper worden uitgegeven en moet hij uit het veld worden gestuurd. De bal is onmiddellijk dood. Alle andere honklopers moeten terugkeren naar het honk dat zij voor het laatst hebben aangeraakt ten tijde van het hinderen.

12.8.1.4 Indien het contact plaatsvindt nadat een voorgaande loper de thuisplaat heeft aangeraakt, wordt voor de voorgaande loper “in” gegeven, de bal wordt onmiddellijk dood en alle andere honklopers keren terug naar het honk dat zij voor het laatst hebben aangeraakt voordat het contact plaatsvond.

12.8.1.5 Als de loper “in” is en de botsing is kwaadwillig, wordt voor de loper “in” gegeven en wordt deze uit het veld gestuurd.

12.8.2 Als de veldspeler de thuisplaat of de lijn tussen de honken duidelijk blokkeert zonder in

het bezit te zijn van de bal, moet obstructie worden gegeven. De scheidsrechter moet wijzen en roepen “dat is obstructie”. De scheidsrechter moet het spel laten doorgaan totdat geen verdere spelactie meer mogelijk is, “time” afroepen, en honken toekennen als gerechtvaardigd volgens de spelregels. De honkloper tegen wie obstructie is begaan krijgt ten minste één honk verder toegewezen dan het honk dat hij voor het laatst reglementair had aangeraakt voordat de obstructie plaatsvond.

12.8.2.1 Indien de honkloper flagrant in botsing komt, wordt de loper “in” gegeven op de obstructie, maar zal uit het veld worden gestuurd. De bal is dood.

12.8.2.2 Indien het pad van de loper naar het honk geblokkeerd wordt en wanneer aan alle voorwaarden hierboven is voldaan, wordt het beschouwd als onvermijdbaar contact.

Regel 13. Werpen

13.1 Werpstanden

Er zijn twee reglementaire werpstanden, de vrije stand en de vaste stand (respectievelijk de windup position en set position). Elk van deze standen mag op ieder moment worden gebruikt.

13.2 Ontvangen van tekens van de achtervanger

Werpers moeten, terwijl zij de tekens van de achtervanger ontvangen, in contact zijn met de werpplaat.

Toelichting: Werpers mogen de werpplaat loslaten nadat zij het teken hebben ontvangen, maar zij mogen niet snel op de werpplaat stappen en werpen. Dit moet door de scheidsrechter worden beoordeeld als een snelle worp. Wanneer de werper van de plaat stapt, moet hij zijn handen langs de zijden van zijn lichaam laten vallen. Het moet werpers niet worden toegestaan van de werpplaat te stappen na ieder teken. De werper mag met geen van zijn voeten een tweede stap zetten naar de thuisplaat of op enige andere wijze zijn steunvoet herplaatsen tijdens het uitvoeren van de worp. Als er een loper of meerdere lopers op het honk zijn dan is dit schijn. Indien er geen lopers op de honken zijn dan moet dit worden beoordeeld als een onreglementaire worp.

13.3 De vrije en vaste stand

13.3.1 De vrije stand

De werper moet gaan staan met het gezicht naar de slagman, met zijn steunvoet in contact met de werpplaat en met de andere voet naar verkiezing geplaatst. Vanuit deze stand verplicht elke beweging welke gewoonlijk verbonden is met zijn werpen van de bal naar de slagman hem de worp zonder onderbreking en onmiddellijk uit te voeren. Hij mag geen van beide voeten optillen, behalve dat hij tijdens het uitvoeren van de worp een stap achterwaarts en een stap voorwaarts mag doen met de voet, welke niet zijn steunvoet is.

Wanneer een werper de bal in beide handen voor zijn lichaam houdt met zijn steunvoet in contact met de werpplaat en met de andere voet naar verkiezing geplaatst, zal hij worden beschouwd als in de vrije stand te staan.

Toelichting: In de vrije stand mag de werper zijn ‘vrije’ voet op de werpplaat, vóór de werpplaat, achter de werpplaat of naast de werpplaat hebben. Vanuit de vrije stand mag

de werper:

- de bal naar de slagman werpen, of
- stappen en aangooien naar een honk om een loper uit te maken, of
- van de plaat stappen (wanneer hij dit doet moet hij zijn handen langs de zijden van zijn lichaam laten vallen).

Wanneer de werper van de werpplaat stapt, moet hij eerst met zijn steunvoet afstappen en niet eerst met zijn 'vrije' voet. Hij mag niet overgaan in de vaste stand of een 'stretch' maken; wanneer hij dat doet is het schijn.

13.3.2 De vaste stand

De vaste stand is door de werper aangenomen wanneer hij met zijn gezicht naar de slagman gericht staat met zijn steunvoet in contact met, en zijn andere voet vóór, de werpplaat, waarbij de bal met beide handen voor zijn lichaam wordt vastgehouden en hij tot een volledige stop komt. Vanuit deze vaste stand mag hij (a) de bal naar de slagman werpen, (b) naar een honk gooien of achterwaarts met zijn steunvoet van de werpplaat stappen.

Voordat hij de vaste stand aanneemt mag de werper desgewenst een normale voorbeweging maken, zoals die welke de 'stretch' wordt genoemd. Maar indien hij dit doet, moet hij de vaste stand aannemen voordat hij de bal naar de slagman werpt. Na de vaste stand te hebben aangenomen, verplicht elke beweging welke gewoonlijk verbonden is met zijn werpen van de bal naar de slagman hem de worp zonder onderbreking en onmiddellijk uit te voeren.

Voordat de werper de vaste stand aanneemt, moet hij één hand langs zijn lichaam hebben; vanaf deze stand moet hij naar de vaste stand gaan zoals beschreven in regel 13.3.2 zonder onderbreking en in een continue beweging.

Volgende op zijn 'stretch', moet de werper (a) de bal met beide handen voor zijn lichaam vasthouden en (b) tot een volledige stop komen. Deze bepaling moet worden afgedwongen. Scheidsrechters moeten hier nauwkeurig op letten; in situaties waar de werper niet tot een volledige stop komt zoals beschreven in deze regel, moet de scheidsrechter direct "schijn" afroepen.

Toelichting: Indien er geen honklopers zijn is de werper niet verplicht om duidelijk stil te staan als hij de Vaste Stand gebruikt. Indien de werper echter, naar de mening van de scheidsrechter, de bal werpt in een opzettelijke poging de slagman te verrassen, dan zal dit als snelle worp worden aangemerkt, waarvoor de straf een wijd is.

Met een of meerdere lopers op de honken, wordt de werper verondersteld te werpen vanuit de vaste stand als hij met zijn steunvoet in contact met en parallel met de werpplaat staat, en zijn andere voet voor de werpplaat, tenzij hij de scheidsrechter informeert dat hij vanuit de vrije stand zal werpen onder dergelijke omstandigheden voorafgaand aan het begin van de slagbeurt. Het is de werper toegestaan om de scheidsrechter te informeren dat hij vanuit de vrije stand werpt binnen een slagbeurt alleen in het geval (i) van een vervanging door de slagpartij; of (ii) direct na het opschuiven van een of meerdere lopers (dat wil zeggen, nadat een of meerdere honklopers opschuiven maar voorafgaand aan het uitvoeren van de volgende worp).

13.4 Ingooiballen

De werper moet worden toegestaan om ingooiballen te werpen aan het begin van iedere inning. De werper mag maximaal 5 ingooiballen werpen tussen de innings. Aan het begin

van de wedstrijd en indien een nieuwe werper aan de wedstrijd gaat deelnemen, is het de werper toegestaan om 8 ingooiballen te gooien. De plaatscheidsrechter ziet er op toe dat dit gebeurt zonder oponthoud. De vastgestelde tijdslimiet van 1 minuut mag niet overschreden worden. Teams dienen een achternvanger gereed te hebben die voor de warming-up van de werper kan zorgen zodra de inning is afgelopen. Weersomstandigheden zullen worden meegenomen bij het bepalen van het aantal te gooien ballen, evenals het feit of een werper niet daarvoor aan slag geweest is.

Indien een plotseling voorval dwingt tot het in het veld brengen van een werper die geen enkele gelegenheid heeft gehad om zich voor die tijd in te gooien, moet de plaatscheidsrechter hem zoveel ingooiballen toestaan als de scheidsrechter noodzakelijk voorkomt.

Alleen voor de WBSC regel 13.4: In afwijking van het bovenstaande geldt het volgende. De werper moet worden toegestaan om ingooiballen te werpen aan het begin van iedere inning. De werper mag maximaal acht ingooiballen werpen, op voorwaarde dat ze binnen de toegestane tijd tussen de innings vallen. De achternvanger zal opdracht krijgen om de bal te gooien naar het tweede honk als er nog dertig seconden resteren op de klok.

Voor een vervangende werper die in de wedstrijd komt, geldt dat deze maximaal acht ingooiballen binnen de tijd moet werpen. De achternvanger zal opdracht krijgen om geen ingooiballen meer te ontvangen als er nog vijftien seconden resteren op de klok.

Strafbepaling: Iedere overtreding van de werper zal worden gestraft met een wijdbal toegekend aan de slagman.

13.5 Werpklok

Deze regel is niet van toepassing.

13.6 Overtredingen van de werper (verboden)

De werper mag niet:

13.6.1 Een onreglementaire worp of een snelle worp uitvoeren terwijl de honken niet bezet zijn.

Strafbepaling: Deze worp moet als wijd worden beoordeeld tenzij de slagman het eerste honk bereikt.

13.6.2 Opzettelijk of onopzettelijk de bal laten vallen terwijl hij in contact is met de werpplaat.

Strafbepaling: Terwijl de honken leeg zijn, als de bal uit de hand van de werper valt of slipt, opzettelijk of onopzettelijk, dan moet de worp niet worden geteld als de bal niet over de foullijn gaat. Als de bal wel over de foullijn gaat, moet het als wijd worden beoordeeld. Als er lopers op de honken zijn en de bal valt, is het schijn.

13.6.3 De wedstrijd op ieder moment vertraagt.

Wanneer de honken niet bezet zijn, moet de werper de bal naar de slagman werpen binnen twaalf seconden nadat hij deze bal in zijn bezit heeft gekregen. De twaalfsecondentelling start zodra de werper de bal in bezit heeft en de slagman in het slagperk klaar staat. De telling eindigt zodra de werper de bal loslaat.

Alleen voor de WBSC regel 13.6.3: In afwijking van de laatste alinea geldt het volgende. De werper heeft 20 seconden om met zijn worp te starten terwijl de honken leeg zijn.

Strafbepaling: Een wijd moet worden afgeroepen voor iedere keer dat deze regel wordt overtreden.

- 13.6.4** Met zijn handen naar zijn mond gaan terwijl hij in contact is met de werpplaat of zich in de cirkel van 5,5 meter (18 voet) bevindt rond de werpplaat. Voordat hij de werpplaat of de bal aanraakt is hij verplicht duidelijk de vingers van zijn werphand droog te wrijven.

Uitzondering: Bij koud weer mag de scheidsrechter aan beide teams mededelen dat het is toegestaan voor de werper om op zijn handen te blazen, zowel op de werpplaat als daarnaast.

Strafbepaling: De scheidsrechter moet onmiddellijk de bal uit het spel nemen en moet de werper waarschuwen. Bij iedere volgende overtreding moet een wijd worden afgeroepen.

Volhardt de werper in de overtreding, dan kan de scheidsrechter hem uit het veld sturen.

Alleen voor de WBSC regel 13.6.4 Strafbepaling: De laatste zin is niet van toepassing.

- 13.6.5** De bal in zijn handschoen of tegen zijn lichaam of kleding wrijven; op de bal, in de hand waarmee hij werpt of in zijn handschoen spuwen; enige vreemde stof, van welke aard dan ook, aan de bal bevestigen; de bal op enigerlei wijze beschadigen of vervormen; op enigerlei wijze enige vreemde stof, van welke aard dan ook, bij zich of in zijn bezit hebben.

Verduidelijking KNBSB regel 13.6.5: Het is de werper wel toegestaan de bal tussen zijn blote handen te wrijven.

Strafbepaling: De werper zal uit het veld worden gestuurd. Indien, naar de mening van de scheidsrechter, de werper door zijn handeling niet de bedoeling had de eigenschappen van de bal te wijzigen, dan mag de scheidsrechter, naar zijn oordeel, de werper waarschuwen in plaats van hem uit het veld te sturen. Echter, indien de werper volhardt in het overtreden van deze regel, dan moet de scheidsrechter de werper uit het veld sturen.

- 13.6.6** Opzettelijk het spel vertragen door de bal naar andere spelers dan de achtereenvolgende te gooien terwijl de slagman in het slagperk klaarstaat om te slaan, behalve in een poging om een looper uit te maken;

- 13.6.7** Opzettelijk naar het lichaam van de slagman werpen. Indien naar de mening van de scheidsrechter een dergelijke overtreding plaatsvindt, kan de scheidsrechter, te zijner beoordeling:

13.6.7.1 Hetzij de werper, of de manager en de werper, uit het veld sturen.

13.6.7.2 De werper en de manager van beide teams waarschuwen dat herhaling van een dergelijke worp betekent dat de werper, of diens vervanger, en de manager onmiddellijk uit het veld zullen worden gestuurd.

Wanneer naar de mening van de scheidsrechter de omstandigheden daartoe aanleiding geven, kan hij beide teams waarschuwen voor het begin van de wedstrijd of op enig moment gedurende de wedstrijd.

Toelichting: Niemand (manager, coach noch spelers) van een team mag op het speelveld

komen om over een waarschuwing van de scheidsrechters te discussiëren. Het opzettelijk werpen naar het hoofd van een slagman is onsportief en zeer gevaarlijk. Het wordt door iedereen veroordeeld. Scheidsrechters dienen in voorkomende gevallen zonder aarzeling de bepalingen van deze regel toe te passen.

13.6.8 Zowel rechtshandig als linkshandig werpen naar dezelfde slagman tijdens dezelfde slagbeurt (zie regel 13.9 Tweehandige werpers).

Als de werper verandert van werphand tijdens de slagbeurt van een slagman, zal de scheidsrechter:

13.6.8.1 Schijn afroepen, als er lopers op de honken zijn.

13.6.8.2 Een wijd afroepen voor een onreglementaire worp, als er geen lopers zijn op de honken.

13.6.8.3 De werper waarschuwen.

13.6.8.4 De werper uit het veld sturen als de overtreding nogmaals wordt begaan.

Toelichting: Als een vervangende slagman voor de slagman gaat slaan tijdens zijn slagbeurt, mag de werper van werphand wisselen.

Als de slagman aan beide kanten kan slaan, moet een tweehandige werper aangeven met welke hand hij gaat werpen naar de slagman.

13.6.9 Tekens ontvangen van de achtervanger terwijl zijn steunvoet niet in contact is met de werpplaat.

13.6.10 Naar voren springen of afzetten van de werpplaat met zijn steunvoet en vervolgens zijn voet op de grond zetten en voor een tweede keer afzetten voordat hij de bal werpt.

Strafbepaling: Dit is een onreglementaire worp en is “schijn” wanneer er lopers op de honken zijn.

Noot: Een werper is niet in overtreding indien hij afzet van de werpplaat met zijn steunvoet en met deze voet contact houdt met de grond zonder dat hij een tweede keer afzet van de grond.

13.7 **Gooien naar een honk**

Op ieder moment gedurende zijn voorbereidende bewegingen en totdat zijn normale werpbeweging hem verplicht om de worp uit te voeren, mag de werper naar ieder honk gooien mits hij een stap rechtstreeks in de richting van dat honk doet voordat hij gooit.

Toelichting: De werper moet ‘voor de aangooi uit’ stappen. Een snelle aangooi die wordt gevolgd door een stap in de richting van het honk is schijn.

13.8 **Gevolg van het afstappen met de steunvoet**

Indien de werper met zijn steunvoet achterwaarts van de plaat stapt, wordt hij hierdoor binnenvelder en indien hij uit die positie een wilde aangooi doet moet dit op dezelfde wijze worden beoordeeld als een wilde aangooi van enige andere binnenvelder.

13.9 Tweehandige werpers

Een werper moet visueel kenbaar maken aan de plaatscheidsrechter, de slagman en eventuele honklopers met welke hand hij voornemens is te werpen, wat gedaan kan worden door zijn handschoen aan zijn andere hand te dragen terwijl hij in contact is met de werpplaat. Het is de werper niet toegestaan met zijn andere hand te werpen totdat de slagman is uitgemaakt, de slagman honkloper wordt, een inning is afgelopen, de slagman wordt vervangen door een pinch-hitter of de werper een blessure oploopt. Indien de werper van werphand wisselt gedurende een slagbeurt omdat hij een blessure heeft opgelopen, mag de werper voor de rest van de wedstrijd niet meer met zijn oorspronkelijke werphand werpen. De werper mag niet ingooien wanneer hij van werphand wisselt. Wijziging van werphand moet duidelijk aan de plaatscheidsrechter kenbaar gemaakt worden.

13.10 Schijn

Schijn is een onreglementaire handeling van de werper terwijl er lopers op de honken zijn. Alle lopers schuiven een honk op. Uitzondering: als nadat de werper schijn heeft gemaakt, de slagman het eerste honk bereikt op een honkslag, een fout, vier wijd, slagman geraakt door geworpen bal of anderszins en alle andere honklopers tenminste één honk opschuiven, dan gaat het spel gewoon door.

Indien er lopers zijn, wordt schijn afgeroepen voor de volgende handelingen van een werper:

13.10.1 De werper, terwijl hij in contact is met de werpplaat, doet alsof hij naar de slagman of naar het eerste of derde honk zal gooien en deze worp of aangooi dan niet uitvoert.

13.10.2 Wanneer, voordat de werper gooit naar een honk vanuit zijn werpstand, hij doet alsof hij gooit naar een honk en vervolgens, terwijl hij contact houdt met de werpplaat, een aangooi maakt naar een ander honk.

13.10.3 Terwijl de werper in een werpstand staat, hij een aangooi maakt naar een honk in een poging om een loper uit te maken zonder eerst rechtstreeks in de richting van dat honk te stappen; of een aangooi maakt, of doet alsof hij een aangooi maakt, naar een honk wanneer het niet een poging is om een loper uit te maken of om te voorkomen dat de loper een honk opschuift.

13.10.4 De werper, terwijl hij in contact is met de werpplaat, moet rechtstreeks naar een honk stappen, voordat of gelijktijdig met enige beweging richting dat honk. De werper is verplicht om, na het optillen van zijn voorste been, te gooien naar het honk waar hij naartoe gericht staat, het tweede honk, of de thuisplaat. Wanneer hij een aangooi doet, of doet alsof hij een aangooi doet, naar een honk waar hij niet naartoe gericht staat, moet de werper onmiddellijk rechtstreeks stappen in de richting van dat honk.

Toelichting: Indien de werper een aangooi maakt naar de eerste- of derdehonkman die van zijn honk af speelt, is het geen schijn als de veldspeler richting het bezette honk beweegt in een poging om de loper uit te maken.

13.10.5 De “draai-” of “openingsbeweging” naar het tweede honk is reglementair indien de werper zijn voorste been optilt en direct, in een continue beweging, rechtstreeks naar het tweede honk stapt. De werper is niet verplicht om een aangooi te maken.

13.10.6 De werper moet “voor de aangooi uit” stappen. Een snelle aangooi gevolgd door een stap

rechtstreeks naar het honk is schijn.

13.10.7 De werper mag niet voortijdig een van beide benen buigen voordat hij rechtstreeks stapt en een aangooi maakt naar het eerste honk.

13.10.8 De spring-en-draaibeweging is reglementair indien de vrije voet van de werper daadwerkelijk naar voren stapt naar het honk waarnaar de aangooi wordt gemaakt; anders moet er schijn worden afgeroepen.

13.10.9 Stappen richting het tweede honk zonder een aangooi te maken is reglementair als het tweede honk bezet is of als er een poging wordt gemaakt om een loper uit te maken.

13.10.10 Een onreglementaire worp uitvoert, zoals een snelle worp.

Noot: Als een loper op het derde honk probeert op te schuiven naar de thuisplaat, mag de werper het uitvoeren van zijn worp versnellen, maar hij moet daarbij een normale volgorde van bewegingen van zijn lichaam en arm aanhouden.

13.10.11 Het spel onnodig vertragen.

13.10.12 Zonder de bal in zijn bezit te hebben, de werper met één of met beide voeten op enig deel van het gebied van gravel (de cirkel) van de werpheuvel staat tijdens een spelactie met een verborgen bal.

13.10.13 De worp naar de slagman niet direct uitvoert nadat hij enige beweging maakt met enig deel van zijn lichaam welke gewoonlijk behoort bij zijn worp.

Noot: Wanneer de werper, met een loper op de honken, stopt of aarzelt met zijn werpbeweging omdat de slagman uit het slagperk stapt, zijn hand ophoudt of een andere handeling uitvoert om “time” te vragen, moet geen “schijn” worden afgeroepen. Een dergelijke actie door de slagman zal worden behandeld als een overtreding van de slagperkregel en zal de slagman onderwerpen aan de straffen die beschreven staan in regel 9.5.1.

13.10.14 De bal met een van beide handen loslaat, nadat hij zijn voorbeweging heeft gemaakt of nadat hij zijn vaste stand heeft aangenomen, tenzij hij een worp uitvoert of een aangooi maakt naar een honk.

Noot: De werper mag kort de bal in de handschoen anders vasthouden en zijn handen uit elkaar halen als dit gebeurt voordat de werper een reglementaire werpstand aanneemt.

13.10.15 Een worp uitvoert terwijl de achtervanger zich niet in het vangersperk bevindt. De achtervanger moet met ten minste één voet in het vangersperk staan totdat de werper begint met zijn beweging om de worp uit te voeren. Dit is een onreglementaire worp als er geen lopers op de honken zijn.

13.10.16 De bal vanuit de vaste stand werpt zonder volledig en waarneembaar te hebben stilgestaan, of meer dan één keer stilstaat (zie regel 13.3.2). Wanneer de honken leeg zijn, is de werper niet verplicht om volledig en waarneembaar stil te staan.

13.10.17 Vanuit de vaste stand, wanneer de volledige vrije voet of enig deel van zijn voorste been

het vlak van de achterkant van de werpplaat doorkruist en de werper niet een aangooi maakt, of doet alsof hij een aangooi maakt, naar het tweede honk, of een worp uitvoert naar de thuisplaat.

- 13.10.18** Enige beweging maakt welke gewoonlijk samengaat met een worp, terwijl hij niet in contact is met de werpplaat.

Noot: a. Als direct op het maken van schijn een worp volgt waarop de slagman en alle lopers ten minste één honk opschuiven, vervalt de schijn en blijft de bal in spel. Voorbeeld: de slagman en alle lopers schuiven op wanneer een wilde worp de vierde wijdbal is.

b. Als direct op het maken van schijn een wilde aangooi naar een honk volgt waarop een loper kan opschuiven voorbij het honk waar deze loper recht op heeft, moet de scheidsrechter op de gebruikelijke wijze “schijn” afroepen, maar nog geen “time” totdat geen verdere spelactie meer mogelijk is (lopers proberen niet meer op te schuiven en/of een veldspeler heeft de bal in zijn bezit in het binnenveld).

Noot: Als na het maken van schijn waarna een honkslag of een wilde aangooi naar een honk of wilde worp naar de thuisplaat volgt, een loper die het eerstvolgende honk mist waarheen hij opschuift op appèl wordt uitgegeven, moet deze loper voor de toepassing van deze regel worden beschouwd als een honk te zijn opgeschoven.

c. Als alleen de lopers, door een wilde worp of wilde aangooi naar een honk, opschuiven naar of verder dan het honk waar zij recht op hebben na het maken van schijn, zal “schijn” worden afgeroepen.

Noot: De lopers mogen op eigen risico verdergaan dan het honk waarop zij uit hoofde van schijn recht zouden hebben.

Wanneer schijn plaatsvindt, wordt de worp tenietgedaan en blijft de slagman aan slag met hetzelfde aantal slag en wijd, tenzij:

d. De wilde worp de vierde wijdbal was waarop alle lopers, inclusief de slagman-honkloper, een honk opschuiven.

e. De wilde worp de derde slagbal was waarop de slagman en alle lopers een honk opschuiven.

In beide situaties (d) en (e) hierboven gaat het spel verder zonder verwijzing naar schijn, omdat alle lopers, inclusief de slagman-honkloper, een honk zijn opgeschoven op de worp na het maken van schijn.

Noot: Als na het maken van schijn een wilde worp of een wilde aangooi naar een honk volgt waarop een loper probeert verder op te schuiven dan het honk waar hij uit hoofde van schijn recht op zou hebben, doet hij dit op eigen risico. Hij is in of uit als gevolg van de spelactie. Schijn wordt nog steeds afgeroepen voor de slagman, die verder aan slag gaat met hetzelfde aantal slag en wijd als op het moment dat schijn plaatsvond.

13.11 Wisselen van de werper

De voorwaarden voor het wisselen van de werper zijn als volgt:

- 13.11.1** Een manager mag maximaal 3 bezoeken maken. Voor iedere drie extra innings die worden gespeeld, heeft iedere manager recht op één extra bezoek.

13.11.1.1 Een bezoek is een geteld overleg van de veldpartij met een manager, coach, of personeel van de spelersbank waarbij de werper niet gewisseld wordt.

-
- 13.11.1.2 De manager kan deze regel niet omzeilen door een speler te vragen om in zijn plaats te acteren, noch kan de manager of zijn vertegenwoordiger de dug-out verlaten en vanaf de foullijnen overleggen met de werper, met als doel om deze regel te omzeilen.
- 13.11.1.3 Als een manager overleg voert met een veldspeler, telt dit als een bezoek, ongeacht of de veldspeler naar de werpheuvel gaat of niet.
- 13.11.1.4 Ongebruikte bezoeken naar de werpheuvel tijdens de eerste negen innings van een negeninningswedstrijd, of zeven bij een zeveninningswedstrijd, mogen niet gebruikt worden tijdens extra innings.
- 13.11.1.5 Voor de toepassing van het tellen van bezoeken naar de werpheuvel tijdens een slagbeurt van een slagman, wordt een speler de slagman op het moment dat de vorige slagman op het honk komt of wordt uitgemaakt. De nieuwe slagman hoeft niet in het slagperk te staan om als de slagman beschouwd te worden.
- 13.11.1.6 In een situatie waar een speler aan het bloeden is, moet een beslissing om een wisselspeler in te brengen binnen 10 minuten genomen worden vanaf het moment dat het spel is stilgelegd.
- 13.11.1.7 Tijdens een bezoek of terwijl dat het spel dood is met als doel om de werper te wisselen, is het toegestaan voor een veldspeler om een andere veldspeler op te warmen, vooropgesteld dat hier het spel niet door vertraagd wordt. De speler die opwarmt moet in de huidige opstelling voorkomen en moet op goed gebied blijven tijdens het bezoek of terwijl het spel dood is. Bijvoorbeeld, een achtereenvolgende uit de bullpen mag niet deelnemen aan zulks opwarmen.
- 13.11.1.8 De plaatscheidsrechter zal ieder bezoek op de opstelling bijhouden, inclusief de inning waarin het bezoek plaatsvond.
- 13.11.2 Als een manager, coach of diens niet-spielende vertegenwoordiger voor de tweede keer in dezelfde inning naar de werpheuvel gaat om met dezelfde werper te praten, of als een manager, coach of niet-spielende vertegenwoordiger al drie bezoeken heeft gemaakt tijdens de wedstrijd, moet de werper gewisseld worden van zijn positie voor de rest van de wedstrijd. De coach moet direct na het passeren van de foullijn bij de scheidsrechter aangeven wie de vervangende werper gaat zijn.
- Noot:** Indien, nadat de werper al een bezoek heeft gehad in dezelfde inning, of nadat al drie bezoeken zijn gebruikt in de wedstrijd, de coach naar de plaatscheidsrechter gaat om een werperswissel aan te kondigen (en niet naar de werpheuvel gaat), moet een tweede bezoek geteld worden (op het moment dat de wijziging wordt doorgevoerd op de officiële opstelling). Als de werper op een veldpositie gaat spelen, mag deze speler dus niet meer terugkeren als werper op een later moment in de wedstrijd.
- Verduidelijking KNBSB regel 13.11.2 Noot:* Het getelde bezoek bij de werperswissel telt niet mee als een van de drie bezoeken die een manager of coach mag maken in de wedstrijd.
- 13.11.3 Het is de manager niet toegestaan een tweede keer naar de werpheuvel te gaan in

dezelfde inning terwijl dezelfde slagman aan slag is, maar wanneer een slagman tijdens zijn slagbeurt wordt vervangen, mag de manager of coach wel een tweede keer naar de werpheuvel gaan, maar als hij dit doet moet hij de werper vervangen.

13.11.3.1 In deze situatie met een vervangende slagman mag een vervangende werper, die zojuist in de wedstrijd is gebracht, niet vervangen worden voordat hij een volledige slagbeurt van een slagman heeft geworpen of er drie nullen zijn.

13.11.3.2 Als de manager eerder de toegestane bezoeken heeft opgebruikt en ten onrechte wordt toegestaan om naar de werpheuvel te gaan voor een overleg, moet de werper van zijn positie worden vervangen nadat de slagman zijn slagbeurt heeft voltooid. De werper mag niet op de positie van werper terugkeren in de wedstrijd.

13.11.3.3 In het geval dat een manager voor zijn tweede bezoek naar de werpheuvel gaat met dezelfde slagman aan slag in dezelfde inning, moet de scheidsrechter waarschuwen dat dit niet toegestaan is. Zet de manager zijn bezoek toch door, dan moet de manager uit het veld worden gestuurd en de werper moet verder gaan met werpen naar de slagman. Wanneer de slagbeurt van de slagman voltooid is, moet de werper vervangen worden. De manager moet worden gewaarschuwd dat de werper na het afwerken van de slagman vervangen moet worden, zodat hij een nieuwe werper kan laten ingooien. De nieuwe werper wordt toegestaan om acht ingooiballen te gooien, tenzij de omstandigheden meer ingooiballen rechtvaardigen.

Noot: Als de scheidsrechter aanvankelijk niet opmerkt dat de manager een tweede bezoek maakt tijdens dezelfde slagman, moet de manager hiervoor niet worden gestraft.

13.11.4 Een bezoek (met inbegrip van een overleg met de binnenvelders) begint wanneer de manager over de foutlijn gaat en eindigt wanneer de manager de cirkel van gravel bij de werpheuvel verlaat, of wanneer de werper begint met het werpen van ingooiballen.

13.11.5 Een werper die vervangen is maar in de wedstrijd blijft als veldspeler of aangewezen slagman mag slechts eenmaal terugkeren op de positie van werper.

13.11.6 Indien de huidige werper in de wedstrijd over de foutlijn gaat om de inning te beginnen, moet hij naar de eerste slagman werpen, totdat deze slagman is uitgemaakt of het eerste honk heeft bereikt, tenzij deze slagman wordt vervangen, of deze werper een blessure oploopt of onwel raakt waardoor hij niet langer in staat is om te werpen.

Verduidelijking KNBSB regel 13.11.6: Indien de werper aan het einde van de inning op de honken staat of aan slag staat en niet terugkeert naar de dug-out nadat de inning is afgelopen, de werper is dan niet verplicht om naar de eerste slagman van de inning te werpen totdat hij contact maakt met de werpplaat om met zijn ingooiballen te beginnen.

Toelichting: Wanneer een manager of coach naar de achtervanger of een binnenvelder gaat en deze speler gaat dan naar de werper, of de werper komt naar hem toe voordat een tussenliggende spelsituatie heeft plaatsgevonden (een worp of anderszins), dan moet dit worden gelijkgesteld met een bezoek van de manager of coach aan de werper. Iedere poging om deze regel te omzeilen, bijvoorbeeld doordat manager of coach naar de achtervanger of een binnenvelder gaat en deze speler vervolgens naar de werper gaat om

met hem te overleggen, moet worden gelijkgesteld met een bezoek van manager of coach aan de werper. Wanneer de coach naar de werpheuvel gaat en een werper vervangt en dan gaat de manager naar de werpheuvel om met de nieuwe werper te praten, dan betekent dat een bezoek aan die nieuwe werper in die inning.

Een manager of coach moet niet worden geacht zijn bezoek aan de werper te hebben beëindigd wanneer hij tijdelijk de werpheuvel verlaat met het doel om de scheidsrechter te informeren over een dubbele wijziging of vervanging. In het geval dat een manager zijn eerste bezoek aan de werpheuvel heeft gebracht en dan voor de tweede keer naar de werpheuvel gaat in dezelfde inning met dezelfde werper op de plaat en dezelfde slagman aan slag en hij wordt door de scheidsrechter gewaarschuwd dat dit niet mogelijk is maar hij zet zijn bezoek toch door, dan moet de manager uit het veld worden gestuurd en de werper moet verder gaan met werpen naar de slagman totdat deze is uitgemaakt of op het honk is gekomen. Nadat de slagman is uitgemaakt of op het honk is gekomen moet deze werper vervangen worden. De manager (of diens plaatsvervanger) moet worden gewaarschuwd dat de werper na het afwerken van de slagman vervangen moet worden, zodat hij een nieuwe werper kan laten ingooien. In een dergelijk geval, zal de nieuwe werper zoveel tijd krijgen om ingooiballen te gooien als naar de mening van de scheidsrechter in een dergelijk geval gerechtvaardigd is.

Voor de toepassing van deze regel wordt het vervangen van de werper aangemerkt als één bezoek aan die werper in die inning, ongeacht of de manager of coach ervoor kiest om naar de werpheuvel te gaan, of dat de werper blijft deelnemen aan de wedstrijd op een andere veldpositie.

Noot: Als een werper vervangen moet worden dient de veldscheidsrechter zich alvast naar de bullpen te begeven om de invaller-werper te roepen.

De scheidsrechter moet aan beide managers duidelijk aangeven indien een handeling van een manager of coach als een 'bezoek' in de zin van deze regel wordt aanmerkt. Of het wel of geen bezoek is, is een feitelijke beslissing. Een discussie daarover is niet mogelijk.

Alleen voor de WBSC regel 13.11 Noot: Deze regel is niet van toepassing.

Regel 14. De scheidsrechter

Wedstrijdfunctionarissen op het veld worden scheidsrechters genoemd. Er is een plaatscheidsrechter en er zijn één, twee, drie of vijf veldscheidsrechters.

Verduidelijking KNBSB regel 14: Regel 14 behelst gedragsregels en aanwijzingen voor scheidsrechters. Dit betekent dat tegen vermeende afwijkingen van deze regel geen protest mogelijk is.

14.1 Bevoegdheden van de scheidsrechter

Iedere scheidsrechter heeft de volgende bevoegdheden:

- 14.1.1 Een speler, manager, coach of verenigingsofficial te gelasten enige handeling te verrichten of na te laten in verband met de toepassing van deze regels en de voorgeschreven strafbepalingen toe te passen.
- 14.1.2 Beslissingen te nemen over gevallen die niet uitdrukkelijk in deze spelregels zijn genoemd.
- 14.1.3 Een speler, manager, coach of verenigingsofficial uit het veld te sturen wegens het protesteren tegen beslissingen van de scheidsrechter, of wegens onsportief gedrag of het

bezigen van onbehoorlijke taal. Indien een scheidsrechter een speler uit het veld stuurt tijdens een spelsituatie, zal deze straf pas van kracht worden nadat in deze situatie geen verdere actie meer mogelijk is.

- 14.1.4** Het van het speelveld verwijderen van, indien dit hem noodzakelijk voorkomt, personen die uit hoofde van hun beroep hierop aanwezig zijn zoals terreinpersoneel, suppoosten, fotografen, journalisten, en toeschouwers of andere personen die niet gerechtigd zijn om zich op het speelveld te bevinden.

Noot: De bevoegdheid van scheidsrechters met betrekking tot persoonlijke confrontaties en onsportief gedrag gericht aan hen, begint wanneer de scheidsrechters de wedstrijdaccommodatie betreden en eindigt wanneer de scheidsrechters de wedstrijdaccommodatie hebben verlaten.

14.2 Beroep tegen scheidsrechterlijke beslissingen

- 14.2.1** Iedere scheidsrechterlijke beslissing die op waarneming berust, zoals (maar niet uitsluitend) of een geslagen bal goed of fout is, of een geworpen bal slag of wijd is, en een loper in of uit is, is beslissend. Spelers, de manager, coaches of verenigingsofficials mogen tegen deze feitelijke beslissingen nimmer protesteren. Het verlaten door spelers van hun plaats in het veld of op de honken, of het verlaten van managers of coaches van de dug-out of het coachvak om te gaan argumenteren over slag en wijd moet niet worden toegestaan. Zij moeten worden gewaarschuwd wanneer zij zich op weg begeven naar de thuisplaat om over de beslissingen over slag en wijd te protesteren. Wanneer zij toch doorgaan, moeten zij onmiddellijk uit het veld worden gestuurd.

- 14.2.2** Indien er een redelijke twijfel bestaat of een scheidsrechterlijke beslissing in overeenstemming is met de spelregels, mogen uitsluitend de manager of de coach tegen deze beslissing bezwaar maken en verzoeken om een beslissing in overeenstemming met de regels. Dit bezwaar mag uitsluitend geschieden bij de scheidsrechter die de beslissing in kwestie heeft genomen.

- 14.2.3** Als er in beroep wordt gegaan tegen een beslissing, dan mag de scheidsrechter die de beslissing nam een andere scheidsrechter om informatie vragen alvorens een definitieve beslissing te nemen. Geen scheidsrechter zal een beslissing van een andere scheidsrechter bekritisieren, proberen te veranderen, of verhinderen tenzij hij hierom gevraagd wordt door de scheidsrechter die de beslissing had genomen. Als er echter sprake is van een verkeerde interpretatie van een regel, moet dit onder de aandacht van de plaatscheidsrechter worden gebracht. Indien de scheidsrechters een beslissing herzien, dan hebben zij de bevoegdheid om alle stappen te nemen die zij nodig achten om alle gevolgen van de eerdere beslissing terug te draaien. Dit omvat onder meer het plaatsen van honklopers daar, waar zij naar de mening van de scheidsrechters recht op hadden. Hierbij wordt hinderen en obstructie niet in beschouwing genomen, evenals het niet opnieuw aanraken van een honk gebaseerd op de oorspronkelijke beslissing, honklopers die andere honklopers passeren of honken missen, enz., dit alles voor zover het de scheidsrechters noodzakelijk voorkomt. Correctie van een incorrecte telling van wijd en slag moet niet worden toegestaan nadat een worp naar de volgende slagman is gegooid, of in het geval van de laatste slagman van de inning of wedstrijd, nadat alle binnenvelders van de veldpartij goed gebied hebben verlaten.

Noot: De veldpartij mag de plaatscheidsrechter verzoeken zijn veldscheidsrechter om

advies te vragen bij een slagbeweging wanneer de plaatscheidsrechter de geworpen bal als wijd beoordeelt, maar niet wanneer de geworpen bal als slag beoordeeld wordt. Het appelleren tegen een slagbeweging moet worden gedaan voor de volgende worp, of spelactie dan wel poging daartoe. Honklopers moeten attent zijn op de mogelijkheid dat de veldscheidsrechter, op verzoek van de plaatscheidsrechter, een afgeroepen wijd in slag kan wijzigen in welk geval de looper door een aangooi van de achtervanger kan worden uitgemaakt. Ook moet de achtervanger attent zijn op een situatie waarbij honken worden gestolen wanneer een wijd wordt veranderd in slag door de veldscheidsrechter, op verzoek van de plaatscheidsrechter. Tijdens het appelleren tegen een slagbeweging blijft de bal in spel.

Verduidelijking KNBSB regel 14.2.3: Indien een slagbeweging wordt gemaakt tijdens een spelsituatie die het einde van de halve inning betekent, dan moet het appèl worden gemaakt voordat alle binnenvelders van de veldpartij goed gebied hebben verlaten.

Noot: Een manager mag de scheidsrechters vragen om een uitleg van de spelactie en van de noodzaak die de scheidsrechters zagen om de gevolgen van de eerdere beslissing die de scheidsrechters herzien te elimineren. Nadat echter de scheidsrechters de gevolgen van de spelactie hebben uitgelegd, is het niemand toegestaan om met de scheidsrechters in discussie te gaan over het anders nemen van stappen om de gevolgen van de eerdere beslissing die zij herzien terug te draaien.

Wanneer bij een slagbeweging de manager zich naar de veldscheidsrechter begeeft om over diens beslissing te argumenteren en hij gaat daarmee door na gewaarschuwd te zijn, kan hij uit het veld worden gestuurd aangezien hij nu argumenteert over de slag of wijd.

Alleen voor de WBSC regel 17.2.3 Noot: Deze regel is niet van toepassing.

14.2.4 Een scheidsrechter mag gedurende een wedstrijd niet worden vervangen, tenzij hij wegens ziekte of een blessure niet langer in staat is om zijn taak uit te oefenen.

14.2.5 Indien er twee of meer scheidsrechters zijn wordt een van hen aangesteld als plaatscheidsrechter en de andere als veldscheidsrechters.

Noot: Indien er slechts één scheidsrechter is, heeft deze volledige bevoegdheid tot het toepassen van de regels. Hij mag zich daar opstellen waar hij naar zijn mening zijn taak het best kan vervullen (meestal achter de achtervanger, maar soms achter de werper indien erlopers op de honken zijn). Hij is in die wedstrijd de plaatscheidsrechter.

Alleen voor de WBSC regel 14.2.5 Noot: Deze regel is niet van toepassing

14.3 Positie van de scheidsrechter

14.3.1 De plaatscheidsrechter neemt plaats achter de achtervanger. Zijn taak is:

14.3.1.1 De volledige verantwoordelijkheid dragen voor de goede gang van het spel.

14.3.1.2 Beoordelen of een worp slag of wijd is, en deze telling bijhouden.

14.3.1.3 Beoordelen of een bal goed of fout geslagen wordt, behalve bij die ballen die gewoonlijk door de veldscheidsrechter worden beoordeeld.

-
- 14.3.1.4 Alle beslissingen nemen welke betrekking hebben op de slagman;
 - 14.3.1.5 Alle overige beslissingen nemen behalve die welke gewoonlijk door de veldscheidsrechter worden genomen.
 - 14.3.1.6 Beslissen of een wedstrijd zal worden gestaakt.
 - 14.3.1.7 Opdracht geven de verlichting aan te zetten wanneer dat noodzakelijk is voor de veiligheid. Indien mogelijk moet dit gebeuren aan het begin van een volledige inning.
 - 14.3.1.8 Indien een tijdslimiet is vastgesteld, dit en de uiterste speeltijd aankondigen voordat de wedstrijd aanvangt.

Noot: De plaatscheidsrechter zal als officiële tijdopnemer fungeren. Op zijn beslissingen ter zake is geen beroep mogelijk.

Alleen voor de WBSC regel 14.3.1.8 Noot: Deze regel is niet van toepassing.

- 14.3.1.9 De plaatscheidsrechter zal de officiële scorer informeren over de officiële slagvolgorde. Na in kennis te zijn gesteld van een vervanging, zal hij dit onmiddellijk aan de scorer mededelen of laten mededelen.
 - 14.3.1.10 Te zijner beoordeling, zo nodig speciale grondregels vaststellen.
 - 14.3.1.11 Uit het veld sturen van een speler, manager, coach of ander teamlid.
- 14.3.2** Een veldscheidsrechter mag zich op iedere plaats in het veld opstellen waar hij naar zijn mening het spel op de honken het best kan beoordelen. Zijn taak is:
- 14.3.2.1 Alle beslissingen op de honken nemen behalve die welke zijn voorbehouden aan de plaatscheidsrechter.
 - 14.3.2.2 Evenals de plaatscheidsrechter, “time”, “schijn”, onreglementaire worpen, of beschadigingen, vervormingen of het opzettelijk verkleuren van de bal door een speler constateren en afroepen.
 - 14.3.2.3 De plaatscheidsrechter op iedere wijze terzijde staan bij het toepassen van de regels. Met uitzondering van het recht om een wedstrijd te staken, heeft hij gelijke bevoegdheid als de plaatscheidsrechter bij het toepassen van de regels en handhaving van orde en rust.
- 14.3.3** Indien twee of meer scheidsrechters verschillende beslissingen zouden nemen bij eenzelfde spelsituatie, zal de plaatscheidsrechter de veldscheidsrechters in beraadslaging bijeenroepen. Na de beraadslaging zal de plaatscheidsrechter beslissen welke beslissing van kracht is, gebaseerd op de omstandigheid welke scheidsrechter in de beste positie verkeerde om het spel te zien en wiens beslissing het meest waarschijnlijk juist zal zijn. Het spel zal doorgaan alsof alleen de uiteindelijke beslissing was genomen.

14.4 Rapportage

Deze regel is niet van toepassing. Zie het Reglement van Wedstrijden en het Tuchtreglement.

14.5 Algemeen advies aan scheidsrechters

Scheidsrechters dienen op het veld niet te praten met spelers. Blijf uit het coachvak vandaan en spreek niet met de honkcoach.

Houd uw uniform in goede staat. Wees actief en alert op het veld.

Wees altijd beleefd tegen verenigingsofficials; vermijd bezoeken aan kantines en dugouts.

Indien u het veld betreedt is uw enige taak het leiden van de wedstrijd, als vertegenwoordiger van de bond.

Houd het spel aan de gang. Een wedstrijd wordt vaak bevorderd door energiek en serieus optreden van de scheidsrechters. U bent de enige officiële vertegenwoordiger van de bond op het veld. Het is vaak een moeilijke positie die veel geduld en beoordelingsvermogen vergt, maar vergeet nimmer dat een eerste vereiste bij het beslissen in een moeilijke situatie het bewaren van kalmte en een goed humeur is.

U zult zonder twijfel vergissingen begaan, maar tracht deze nooit 'goed te maken'. Neem alle beslissingen zoals u ze ziet en vergeet wie het thuisspelende team en wie het bezoekende team is.

Houd uw oog doorlopend op de bal gericht zolang deze in spel is. Het is belangrijker te weten waar een hoge bal viel, of een aangegooide bal terechtkwam, dan of een honkloper al dan niet een honk heeft gemist. Neem uw beslissingen niet te snel, of keer u niet te snel om wanneer een veldspeler tracht een dubbelspel te maken. Let op het vallen van de bal nadat u iemand uit hebt gegeven.

Neem niet lopend een beslissing. Geef uw teken van "in" of "uit" nimmer te vroeg. Wacht tot een spelsituatie geëindigd is alvorens u een teken geeft.

Het verdient aanbeveling dat de scheidsrechters voor de wedstrijd een aantal tekens afspreken, zodat een scheidsrechter een beslissing waarvan hij niet zeker is, altijd kan herroepen zonder dat een ander de correctie bemerkt. Indien u ervan overtuigd bent dat u de juiste beslissing hebt genomen, laat u dan nimmer beïnvloeden door verzoeken van spelers om 'de andere scheidsrechter' te raadplegen. Indien u niet zeker bent, raadpleeg dan uw collega's. Doe dit echter niet te dikwijls, wees oplettend en neem uw eigen beslissingen. Maar denk eraan! Het belangrijkste is dat alle beslissingen uiteindelijk juist zijn. Indien u twijfelt, aarzel dan niet om uw collega te raadplegen. Scheidsrechters prestige is belangrijk, maar nooit zo belangrijk als 'juist zijn'.

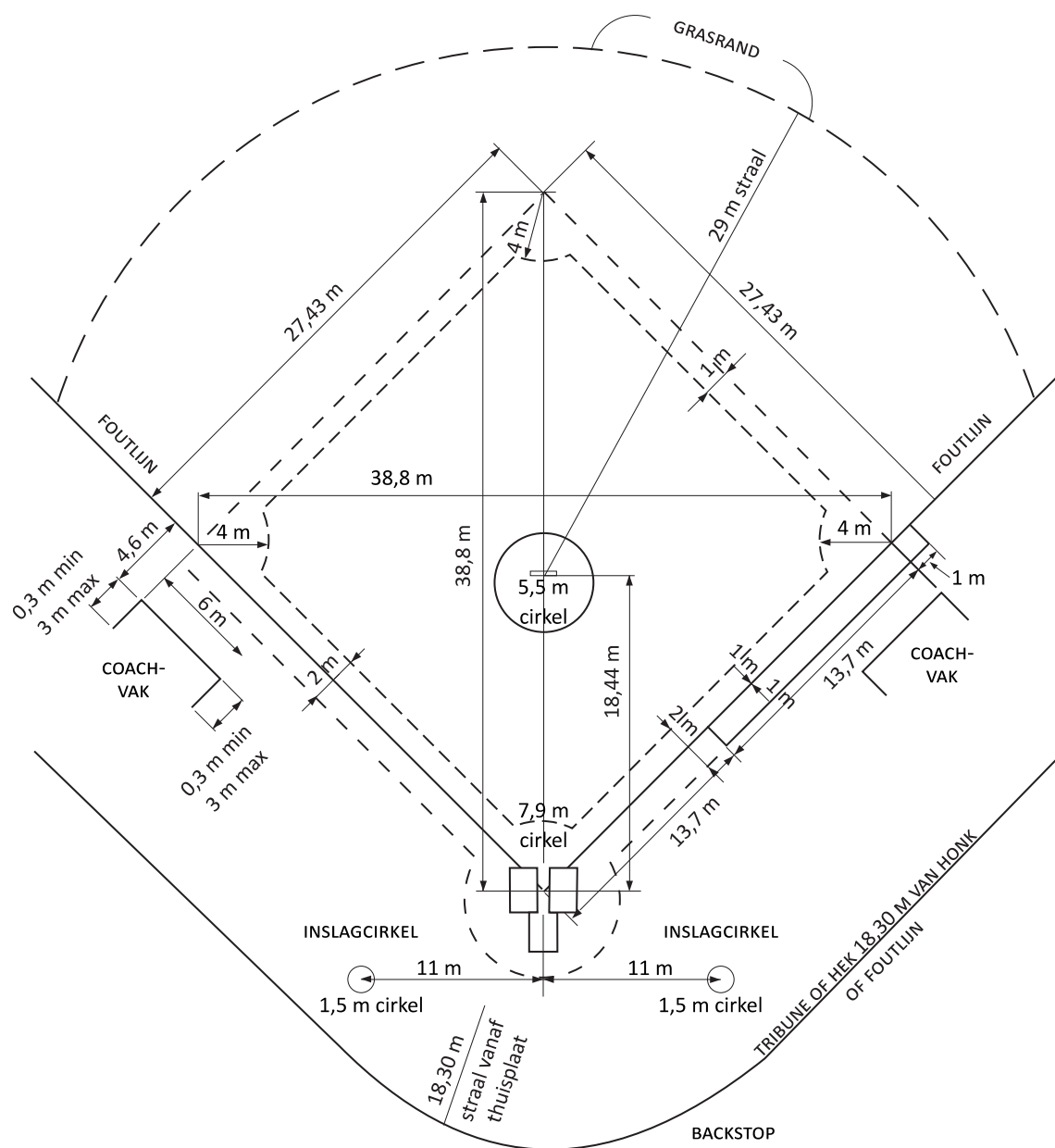
De belangrijkste regel voor scheidsrechters is altijd: "sta in een positie om ieder spelmoment te zien."

Zelfs al zal uw beslissing 100% juist zijn, dan zullen spelers deze toch in twijfel trekken als zij merken dat u niet in de juiste positie stond om het spel duidelijk te kunnen volgen.

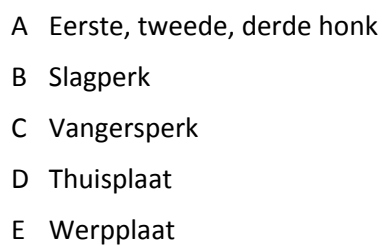
Ten slotte, wees beleefd, onpartijdig en beslist, aldus dwingt u van ieder respect af.

Appendix A. Diagrammen

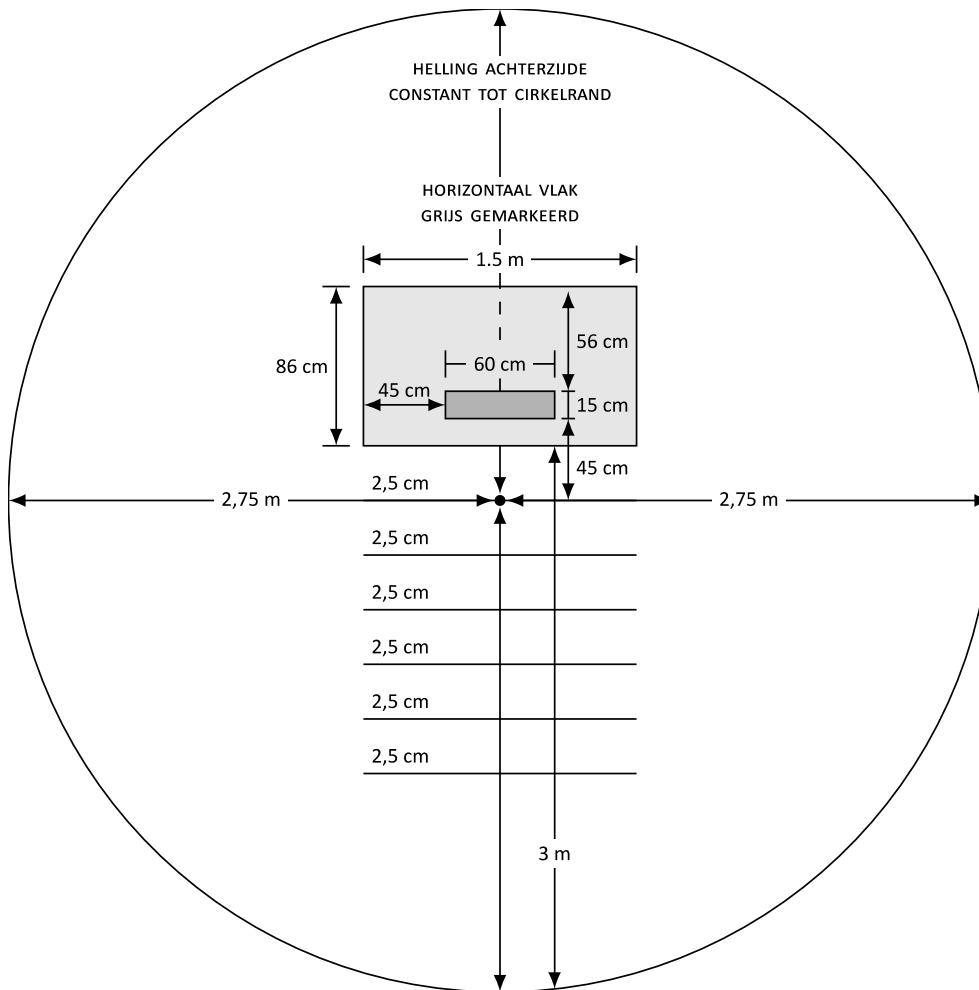
A1. Speelveld



Spelregels Honkbal 2026



A3. Werpheuvel



Een cirkel met diameter 5,5 meter, met het middelpunt 18 meter van de achterkant van de thuisplaat.

De voorkant van de werpplaat ligt 45 centimeter achter het middelpunt van de werpheuvel.

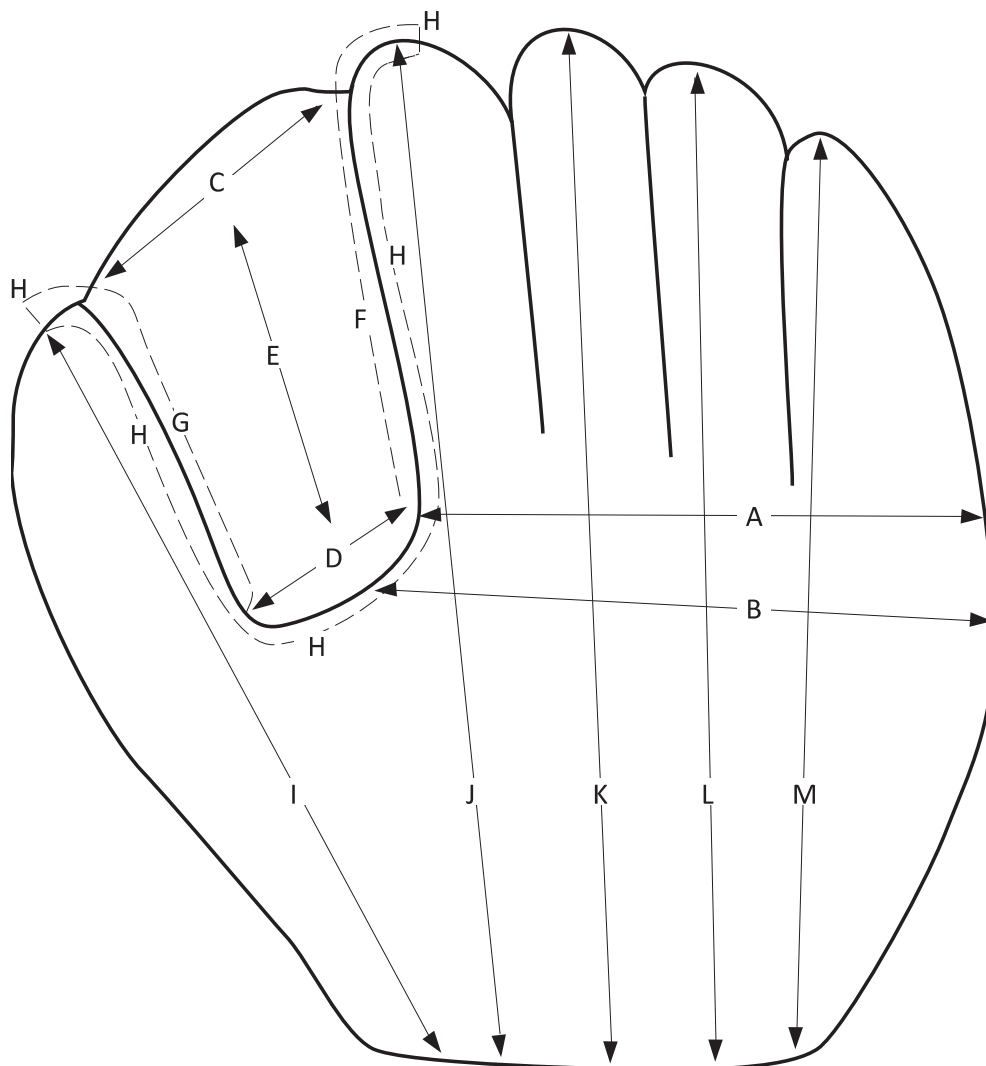
Voorkant van de werpplaat tot de punt van de thuisplaat is 18,44 meter.

Helling start 15 centimeter vanaf de voorkant van de werpplaat.

De hellingsgraad van een punt 15 centimeter voor de werpplaat tot een punt 1,8 meter naar de thuisplaat is uniform 8,5 centimeter per meter.

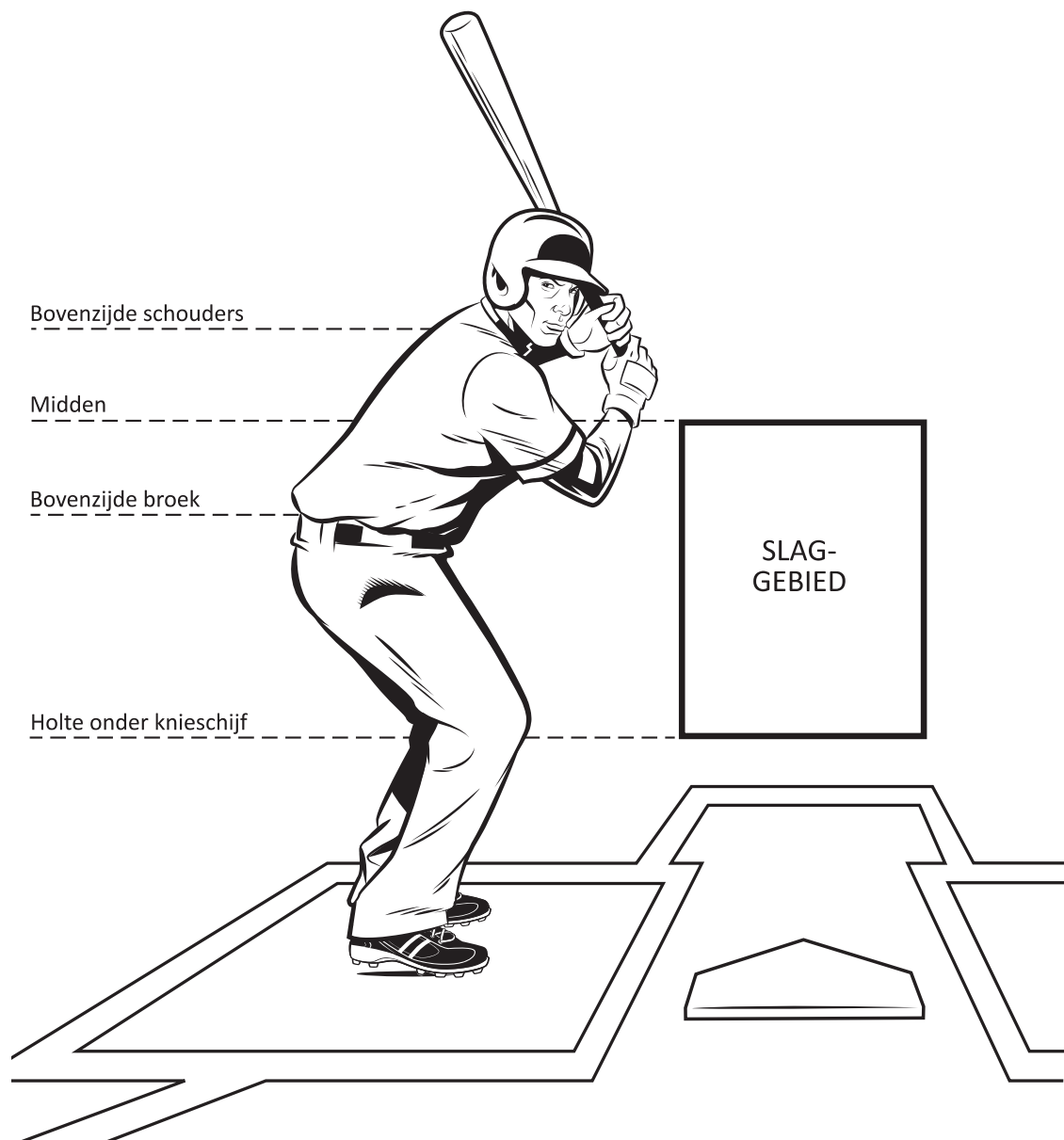
Het horizontale vlak rond de werplaat rijkt 15 centimeter aan de voorzijde, 45 centimeter aan de zijkanten en 56 centimeter aan de achterzijde.

A4. Veldershandschoen



- | | |
|--|---|
| (A) Palmbreedte—19,5 centimeter (7 ¾ inches) | (H) Naad splitsing duim en wijsvinger—35 centimeter (13 ¾ inches) |
| (B) Palmbreedte—20,5 centimeter (8 inches) | (I) Duim boven- tot onderkant—19,5 centimeter (7 ¾ inches) |
| (C) Opening web bovenzijde—11,5 centimeter (4 ½ inches) (het web mag nergens breder zijn dan 11,5 centimeter (4 ½ inches)) | (J) Wijsvinger boven- tot onderkant—33 centimeter (13 inches) |
| (D) Opening web onderzijde—9 centimeter (3 ½ inches) | (K) Middelvinger boven- tot onderkant—30 centimeter (11 ¾ inches) |
| (E) Hoogte web—14,5 centimeter (5 ¾ inches) | (L) Ringvinger boven- tot onderkant—27,5 centimeter (10 ¾ inches) |
| (F) Naad wijsvinger—14 centimeter (5 ½ inches) | (M) Pink boven- tot onderkant—23 centimeter (9 inches) |
| (G) Naad duim—14 centimeter (5 ½ inches) | |

A5. Slaggebied



Appendix B. Verwijzingen

B1. Verwijzingen terminologie

KNBSB spelregels honkbal	WBSC Official Rules of Baseball	KNBSB spelregels honkbal	WBSC Official Rules of Baseball
Regel 6.1	Regel 6.21	Regel 6.47	Regel 6.54
Regel 6.2	Regel 6.82	Regel 6.48	Regel 6.56
Regel 6.3	Regel 6.16	Regel 6.49	Regel 6.40
Regel 6.4	Regel 6.1	Regel 6.50	Regel 6.42
Regel 6.5	Regel 6.50	Regel 6.51	Regel 6.41
Regel 6.6	Regel 6.10	Regel 6.52	Regel 6.41
Regel 6.7	Regel 6.45	Regel 6.53	Regel 6.80
Regel 6.8	Regel 6.44	Regel 6.54	Regel 6.69
Regel 6.9	Regel 6.46	Regel 6.55	Regel 6.61
Regel 6.10	Regel 6.59	Regel 6.56	Regel 6.67
Regel 6.11	Regel 6.12	Regel 6.57	Regel 6.70
Regel 6.12	Regel 6.18	Regel 6.58	Regel 6.71
Regel 6.13	Regel 6.19	Regel 6.59	Regel 6.86
Regel 6.14	Regel 6.87	Regel 6.60	Regel 6.49
Regel 6.15	Regel 6.23	Regel 6.61	Regel 6.2
Regel 6.16	Regel 6.24	Regel 6.62	Regel 6.77
Regel 6.17	Regel 6.11	Regel 6.63	Regel 6.78
Regel 6.19	Regel 6.35	Regel 6.64	Regel 6.7
Regel 6.20	Regel 6.34	Regel 6.65	Regel 6.8
Regel 6.21	Regel 6.36	Regel 6.66	Regel 6.55
Regel 6.22	Regel 6.32	Regel 6.67	Regel 6.9
Regel 6.23	Regel 6.83	Regel 6.68	Regel 6.68
Regel 6.24	Regel 6.14	Regel 6.69	Regel 6.76
Regel 6.25	Regel 6.22	Regel 6.70	Regel 6.66
Regel 6.26	Regel 6.33	Regel 6.71	Regel 6.13
Regel 6.27	Regel 6.27	Regel 6.72	Regel 6.39
Regel 6.28	Regel 6.26	Regel 6.73	Regel 6.81
Regel 6.29	Regel 6.37	Regel 6.74	Regel 6.84
Regel 6.30	Regel 6.30	Regel 6.75	Regel 6.25
Regel 6.31	Regel 6.38	Regel 6.76	Regel 6.15
Regel 6.32	Regel 6.48	Regel 6.77	Regel 6.17
Regel 6.33	Regel 6.31	Regel 6.78	Regel 6.75
Regel 6.34	Regel 6.4	Regel 6.79	Regel 6.29
Regel 6.35	Regel 6.5	Regel 6.80	Regel 6.20
Regel 6.36	Regel 6.73	Regel 6.81	Regel 6.28
Regel 6.37	Regel 6.74	Regel 6.82	Regel 6.63
Regel 6.38	Regel 6.43	Regel 6.83	Regel 6.62
Regel 6.39	Regel 6.47	Regel 6.84	Regel 6.6
Regel 6.40	Regel 6.72	Regel 6.85	Regel 6.60
Regel 6.41	Regel 6.51	Regel 6.86	Regel 6.89
Regel 6.42	Regel 6.52	Regel 6.87	Regel 6.65
Regel 6.43	Regel 6.53	Regel 6.88	Regel 6.3
Regel 6.44	Regel 6.85	Regel 6.89	Regel 6.88
Regel 6.45	Regel 6.57	Regel 6.90	Regel 6.79
Regel 6.46	Regel 6.58	Regel 6.91	Regel 6.64

WBSC Official Rules of Baseball	KNBSB spelregels honkbal	WBSC Official Rules of Baseball	KNBSB spelregels honkbal
Regel 6.1	Regel 6.4	Regel 6.46	Regel 6.9
Regel 6.2	Regel 6.61	Regel 6.47	Regel 6.39
Regel 6.3	Regel 6.88	Regel 6.48	Regel 6.32
Regel 6.4	Regel 6.34	Regel 6.49	Regel 6.60
Regel 6.5	Regel 6.35	Regel 6.50	Regel 6.5
Regel 6.6	Regel 6.84	Regel 6.51	Regel 6.41
Regel 6.7	Regel 6.64	Regel 6.52	Regel 6.42
Regel 6.8	Regel 6.65	Regel 6.53	Regel 6.43
Regel 6.9	Regel 6.67	Regel 6.54	Regel 6.47
Regel 6.10	Regel 6.6	Regel 6.55	Regel 6.66
Regel 6.11	Regel 6.17	Regel 6.56	Regel 6.48
Regel 6.12	Regel 6.11	Regel 6.57	Regel 6.45
Regel 6.13	Regel 6.71	Regel 6.58	Regel 6.46
Regel 6.14	Regel 6.24	Regel 6.59	Regel 6.10
Regel 6.15	Regel 6.76	Regel 6.60	Regel 6.85
Regel 6.16	Regel 6.3	Regel 6.61	Regel 6.55
Regel 6.17	Regel 6.77	Regel 6.62	Regel 6.83
Regel 6.18	Regel 6.12	Regel 6.63	Regel 6.82
Regel 6.19	Regel 6.13	Regel 6.64	Regel 6.91
Regel 6.20	Regel 6.80	Regel 6.65	Regel 6.87
Regel 6.21	Regel 6.1	Regel 6.66	Regel 6.70
Regel 6.22	Regel 6.25	Regel 6.67	Regel 6.56
Regel 6.23	Regel 6.15	Regel 6.68	Regel 6.68
Regel 6.24	Regel 6.16	Regel 6.69	Regel 6.54
Regel 6.25	Regel 6.75	Regel 6.70	Regel 6.57
Regel 6.26	Regel 6.28	Regel 6.71	Regel 6.58
Regel 6.27	Regel 6.27	Regel 6.72	Regel 6.40
Regel 6.28	Regel 6.81	Regel 6.73	Regel 6.36
Regel 6.29	Regel 6.79	Regel 6.74	Regel 6.37
Regel 6.30	Regel 6.30	Regel 6.75	Regel 6.78
Regel 6.31	Regel 6.33	Regel 6.76	Regel 6.69
Regel 6.32	Regel 6.22	Regel 6.77	Regel 6.62
Regel 6.33	Regel 6.26	Regel 6.78	Regel 6.63
Regel 6.34	Regel 6.20	Regel 6.79	Regel 6.90
Regel 6.35	Regel 6.19	Regel 6.80	Regel 6.53
Regel 6.36	Regel 6.21	Regel 6.81	Regel 6.73
Regel 6.37	Regel 6.29	Regel 6.82	Regel 6.2
Regel 6.38	Regel 6.31	Regel 6.83	Regel 6.23
Regel 6.39	Regel 6.72	Regel 6.84	Regel 6.74
Regel 6.40	Regel 6.49	Regel 6.85	Regel 6.44
Regel 6.41	Regel 6.51, Regel 6.52	Regel 6.86	Regel 6.59
Regel 6.42	Regel 6.50	Regel 6.87	Regel 6.14
Regel 6.43	Regel 6.38	Regel 6.88	Regel 6.89
Regel 6.44	Regel 6.8	Regel 6.89	Regel 6.86
Regel 6.45	Regel 6.7		

B2. Verwijzingen naar Official Baseball Rules

KNBSB spelregels 2026	Official Baseball Rules / KNBSB spelregels 2025
1	1.00
1.1	1.02
1.2	1.03
1.3	1.04
1.3 Uitzondering	5.08(a) Uitzondering
1.4	1.05
1.5	1.06
2	2.00
2.1.1	2.01, Appendix 2
2.1.2	2.01
2.2	2.02
2.3	2.03
2.4	2.04
2.5	2.01
2.6	2.01
3	3.00
3.1	3.01
3.1 Strafbepaling	3.01 Strafbepaling
3.2	3.02
3.2.1.1	3.02(a)
3.2.1.4	3.02(a)
3.2.1.5	3.02(a)
3.2.1.6	3.02(c)
3.2.1 Noot	3.02(c) N.B.
3.2.1.7	3.02(b)
3.2.2	3.02(a), 3.02 Alleen voor de KNBSB
3.2.3	3.02(a) N.B.
3.3	3.03
3.3.1	3.03(a)
3.3.2	3.03(d)
3.3.3	3.03(a)
3.3.4	3.03(i)
3.3.5	3.03(h)
3.3.6	3.03(b), 3.03(e)
3.3.8	5.03(b)
3.3.9	3.03(c)
3.3.10	3.03(f)
3.4.2	3.05
3.4.3	3.06
3.4.4	3.07(a)
3.4.4.1	3.07(b)
3.4.4.2	3.07(c)
3.5.1 Noot	3.08(a), 3.08(a) Alleen voor de KNBSB, 3.08(b)
3.5.1 Noot	3.08(c)
3.5.2	3.08(b)
3.5.3	3.08(d)
3.6	3.10(a)
4.1	4.01

KNBSB spelregels 2026	Official Baseball Rules / KNBSB spelregels 2025
4.1.1	4.01(a)
4.1.2	4.01(b)
4.1.3	4.01(c)
4.1.4	4.01(d)
4.1.5	4.01(e)
4.1.5.1	4.01(e)(1)
4.1.5.2	4.01(e)(2)
4.1.5.3	4.01(e)(3)
4.1.5 Noot	4.01(e) Toelichting
4.1.6	4.01(f)
4.1.8	4.01(g)
4.2	4.02
4.2.1	4.02(a)
4.2.2	4.02(b)
4.2.4	4.02(c)
4.2.5	4.02(c)
5	4.00
5.1	4.03(e), 4.04(a), 4.04(b)
5.3.1	4.03
5.3.2	4.03(a), 4.03(b), 4.03(d), 4.03(e)
5.3.3	4.03(c), 4.05
5.4	4.05
5.5	4.03
5.5.1	4.03(a)
5.5.2	4.03(b)
5.5.3	4.03(d)
5.6	4.07(a), 4.07(a) Alleen voor de KNBSB
5.7	4.08
5.7.1	4.08(a)
5.7.2	4.08(b)
5.7.3	4.08(c)
5.7.3 Uitzondering	4.08(c) Uitzondering
5.7.4	4.08(d)
5.7.5	4.08(e)
5.7.6	4.08(f)
5.7.7	4.08(g), 4.08(g) Alleen voor de KNBSB
5.7.7 Strafbepaling	4.08(g) Alleen voor de KNBSB, 4.08(g) Strafbepaling
6	V&U
6.2	V&U (Aangooi)
6.3	V&U (Achtervanger)
6.4	V&U (Appelleren)
6.5	V&U (Bal in spel)
6.6	V&U (Batterij)
6.7	V&U (Binnenhoog)
6.7 Toelichting	V&U (Binnenhoog) Toelichting
6.9	V&U (Binnenvelder)
6.10	V&U (Buitenvelder)
6.12	V&U (Coach)
6.13	V&U (Dode bal)
6.14	V&U (Triple spel)
6.15	V&U (Dubbelspel)

KNBSB spelregels 2026	Official Baseball Rules / KNBSB spelregels 2025
6.15.1	V&U (Dubbelspel)
6.15.2	V&U (Dubbelspel)
6.15.2 Voorbeeld	V&U (Dubbelspel)
6.16	V&U (Dubbelwedstrijd)
6.17	5.10(k), 5.10(k) Alleen voor de KNBSB, V&U (Spelersbank)
6.17 Strafbepaling	5.10(k) Strafbepaling
6.18	V&U (Feitelijke beslissing)
6.19	V&U (Fout gebied)
6.20	V&U (Foutslag)
6.20.1	V&U (Foutslag)
6.20.2	V&U (Foutslag)
6.20.3	V&U (Foutslag)
6.20.4	V&U (Foutslag)
6.20.5	5.09(a)(7)
6.20.6	V&U (Foutslag) Toelichting
6.20 Noot	V&U (Foutslag)
6.21	V&U (Fout tip)
6.22	V&U (Gedwongen loop)
6.23	V&U (Gelijk spel)
6.24	V&U (Gestaakte wedstrijd)
6.26	V&U (Gewonnenverklaarde wedstrijd)
6.27	V&U (Goed gebied)
6.28	V&U (Goede slag)
6.28.1	V&U (Goede slag)
6.28.2	V&U (Goede slag)
6.28.3	V&U (Goede slag)
6.28.4	V&U (Goede slag), V&U (Goede slag) Toelichting
6.28.4 Noot	V&U (Goede slag)
6.28.5	V&U (Goede slag)
6.28.6	V&U (Goede slag)
6.29	V&U (Grondbal)
6.32	V&U (Hinderen)
6.32.1	V&U (Hinderen)
6.32.2	V&U (Hinderen)
6.32.3	V&U (Hinderen)
6.32.4	V&U (Hinderen)
6.33	V&U (Hoge bal)
6.34	V&U (Honk)
6.35	V&U (Honk coach)
6.36	V&U (Honkloper)
6.37	V&U ("In")
6.38	V&U (In vlucht)
6.39	V&U (Inning)
6.40	V&U (Insluiten)
6.41	V&U (Line-drive)
6.42	V&U (Manager)
6.45	V&U (Ordinary Effort)
6.46	V&U (Nul)
6.47	V&U (Obstructie)
6.48	V&U (Official Scorer)
6.49	V&U (Onreglementair)

KNBSB spelregels 2026	Official Baseball Rules / KNBSB spelregels 2025
6.50	6.03(a)(1), 6.03(a)(5)
6.51	6.03(a)(5)
6.52	V&U (Onreglementaire worp)
6.53	V&U (Opgeschorte wedstrijd)
6.54	V&U (Opnieuw aanraken)
6.56	V&U ("Play")
6.57	V&U (Punt)
6.58 Uitzondering	7.01(g) Uitzondering
6.58 Officiële beslissing	7.01(g) Officiële beslissing
6.59	V&U (Raken)
6.60	V&U (Reglementair)
6.61	V&U (Schijn)
6.62	V&U (Slag)
6.62.1	V&U (Slag)
6.62.2	V&U (Slag)
6.62.2 Noot	V&U (Slaggebied)
6.62.3	V&U (Slag)
6.62.4	V&U (Slag)
6.62.5	V&U (Slag)
6.62.6	V&U (Slag)
6.63	V&U (Slaggebied)
6.64	V&U (Slagman)
6.65	V&U (Slagman-honkloper)
6.66	V&U (Slagpartij)
6.67	V&U (Slagperk)
6.68	V&U (Snelle worp)
6.69	V&U (Squeeze play)
6.70	V&U (Steunvoet)
6.71	V&U (Stootslag)
6.72	V&U (Thuis spelende team)
6.73	V&U (Tikken)
6.74	V&U ("Time")
6.75	6.04(d)
6.75 Noot	6.04(d) Toelichting
6.76	V&U (Vang), V&U (Vang) Toelichting
6.77	V&U (Vangersperk)
6.78	V&U (Vaste stand)
6.78 Noot	5.07(a)(2) Toelichting
6.79	V&U (Velderskeus)
6.80	V&U (Veldpartij)
6.81	V&U (Veldspeler)
6.84	V&U (Vier wijd)
6.85	V&U (Voorbijschieten)
6.86	V&U (Vrije stand)
6.87	V&U (Werper)
6.88	V&U (Wijd)
6.89	V&U (Wilde worp)
6.91	V&U (Geworpen bal)
7	5.01(a), 5.01(b)
7.1	5.01(b)
7.2.1	5.04(a)(2)

KNBSB spelregels 2026	Official Baseball Rules / KNBSB spelregels 2025
7.2.2	5.04(a)(3)
7.3	6.01(d)
7.3.1	6.01(d)
7.3.1.1	6.01(d) Toelichting
7.3.1.2	6.01(e), 6.01(e) Officiële beslissing, 6.01(e) Toelichting
7.3.2	6.01(d), 6.01(d) Toelichting
7.3.3	6.01(e) Toelichting
7.4	5.03
7.4.1	5.03(a), 5.03(b)
7.4.2	5.03(c), 5.03 Strafbepaling
7.4.2 Strafbepaling	5.03 Strafbepaling
7.5	5.02
7.5.1	5.02(a)
7.5.1 Strafbepaling	5.02(a) Strafbepaling
7.5.2	5.02(b)
7.5.3	5.02(c)
7.6	5.10
7.6.2	5.10(g)
7.6.2 Noot	5.10(d) Toelichting
7.6.2	7.02(c), 7.02(c) Toelichting
7.6.3	5.10(a)
7.6.4	5.11(a)(5)
7.6.5	5.10(b) Toelichting
7.6.5 Noot	5.10(b) Toelichting
7.6.6	5.10(e)
7.6.6 Noot	5.10(e) Toelichting
7.6.7	5.10(c), 5.10(j)
7.6.7.1	5.10(j)(4)
7.6.7.2	5.10(j)(1)
7.6.7.3	5.10(j)(3)
7.6.7.4	5.10(j)(2)
7.6.7 Noot	5.10(j)
7.6.8	5.10(d) Toelichting
7.6.9	5.10(b) Toelichting, 5.10(d)
7.6.10	5.10(d)
7.6.10 Noot	5.10(d) Toelichting
7.7	7.01
7.7.1	7.01(a)
7.7.1.1	7.01(a)
7.7.1.2	7.01(a)
7.7.2	7.01(b)(1)
7.7.2 Noot	7.01(b) Alleen voor de KNBSB
7.7.2.1	7.01(b)(1)
7.7.2.2	7.01(b)(1)
7.7.3	7.01(c)
7.7.3.1	7.01(c)(1)
7.7.3.2	7.01(c)(2)
7.7.3.3	7.01(c)(3)
7.7.4	7.01(d)
7.7.5	7.01(e)
7.7.6	7.01(g)

KNBSB spelregels 2026	Official Baseball Rules / KNBSB spelregels 2025
7.7.6.1	7.01(g)(1)
7.7.6.2	7.01(g)(2)
7.7.6.3	7.01(g)(3)
7.7.6.3 Uitzondering	7.01(g) Uitzondering
7.7.6.3 Officiële beslissing	7.01(g) Officiële beslissing
7.7.7	7.01(g)(4), 7.01(g)(4) Alleen voor de KNBSB
7.7.8.1	7.01(b)(2)
7.7.8.2	7.01(b)(2)(D)
7.8	7.02, 7.02 Alleen voor de KNBSB
7.9	7.02 Alleen voor de KNBSB
7.10	7.01(e)
7.11	7.03(a)
7.11.1	7.03(a)(1)
7.11.2	7.03(a)(3)
7.11.3	7.03(a)(2)
7.11.4	7.03(a)(5)
7.11.5	7.03(a)(6)
7.11.6	1.01 Alleen voor de KNBSB, 7.03(b)
7.12	7.04, 7.04 Alleen voor de KNBSB
8.1	5.01(b), 5.06(c)
8.1	5.12(b)(8)
8.1.1	6.01(f)
8.1.2	5.06(c)(6), 5.06(c)(6) Toelichting
8.1.3	5.06(b)(3)(C), 5.06(b)(3)(C) Toelichting, 5.12(b)(6)
8.1.5	5.06(b)(3)(C), 5.06(b)(3)(C) Toelichting, 5.12(b)(6)
8.1.6	5.09(a)(8) Toelichting
8.1.7	3.01 Toelichting
8.1.9	5.05(b)(4)
8.2.1	5.06(c)(5)
8.2.2	5.06(c)(4)
8.2.4	6.03(a)(3) en (4) Toelichting
8.2.4.1	6.01(a)(1)
8.2.4.2	6.03(a)(3) en (4) Toelichting
8.2.5	5.06(c)(6)
8.2.5 Noot	6.01(a)(11)
8.2.5 Strafbepaling	5.05(b)(4), 6.01(a) Strafbepaling voor hinderen
8.2.6	5.05(b)(4)
8.2.6 Noot	5.05(b)(4)
8.2.7 Noot	6.01(a) Strafbepaling voor hinderen
8.2.8	5.09(a)(8) Toelichting
8.2.9	6.01(b)
8.3	5.06(c)
8.3.1	5.06(c)(2)
8.3.1 Noot	5.06(c)(2) N.B.
8.3.2	6.03(a)(3)
8.3.2 Strafbepaling	6.03(a)(3), 6.03(a)(3) en (4) Uitzondering
8.4.1	5.06(c)(8)
8.4.2	5.05(b)(2) Toelichting, 5.06(c)(1)
8.4.3	6.01(e)
8.4.4	5.06(b)(4)(H) Officiële beslissing, 5.06(c)(7)
8.4.5	5.06(b)(3)(C) Toelichting

KNBSB spelregels 2026	Official Baseball Rules / KNBSB spelregels 2025
8.5	5.12
8.5.1	5.12(a)
8.5.2	5.12(b)
8.5.2.1	5.12(b)(1)
8.5.2.2	5.12(b)(2), 5.12(b)(2) Alleen voor de KNBSB
8.5.2.3	5.12(b)(3)
8.5.2.4	5.12(b)(3)(A)
8.5.2.5	5.12(b)(4)
8.5.2.6	5.12(b)(5)
8.5.2.7	5.12(b)(6)
8.5.2.8	5.12(b)(7)
8.5.2.9	5.12(b)(8)
8.5.2.10	5.12(b)(3)(A)
8.5.2	5.12(b)
8.6	6.04, 6.04(a)
8.6.1	6.04(a)(1)
8.6.2	6.04(a)(3)
8.6.2 Strafbepaling	6.04(a) t/m (c) Strafbepaling
8.6.3	6.04(a)(2)
8.6.4	6.04(a)(4)
8.6.5	6.04(c)
8.6.6	6.04(e)
8.6.6 Strafbepaling	6.04(e) Strafbepaling, 6.04(e) Strafbepaling Alleen voor de KNBSB
9	5.04
9.1	5.04(a)
9.1.1	5.04(a)(1)
9.1.2	5.04(a)(2)
9.1.3	5.04(a)(3)
9.2	5.04(c)
9.3	5.11
9.3.1	5.11(a)(1)
9.3.2	5.11(a)(2), 5.11(a)(2) Alleen voor de KNBSB
9.3.3	5.11(a)(3), 5.11(b)
9.3.4	5.11(a)(4)
9.3.5	5.11(a)(5)
9.3.6	5.11(a)(6)
9.3.7	5.11(a)(7)
9.3.8	5.11(a)(8)
9.3.9	5.11(a)(9)
9.3.10	5.11(a)(10)
9.3.11	5.11(a)(11)
9.3.11.1	5.11(a)(11)(A)
9.3.11.2	5.11(a)(11)(B)
9.3.12	5.11(a)(12)
9.3.13	5.11(a)(13)
9.3.14	5.11(a)(14)
9.4	5.04(b)
9.4.1	5.04(b)(1), 5.04(b)(4)(B) Toelichting
9.4.2	5.04(b)(2)
9.4.2 Strafbepaling	5.04(b)(2) Strafbepaling
9.4.3	5.04(b)(3)

KNBSB spelregels 2026	Official Baseball Rules / KNBSB spelregels 2025
9.4.3 Noot	5.04(b)(3) Toelichting
9.5	5.04(b)(4)
9.5.1	5.04(b)(4)(A)
9.5.1.1	5.04(b)(4)(A)(i)
9.5.1.2	5.04(b)(4)(A)(i)
9.5.1.3	5.04(b)(4)(A)(iii)
9.5.1.4	5.04(b)(4)(A)(vii)
9.5.1.5	5.04(b)(4)(A)(v)
9.5.1.7	5.04(b)(4)(A)(iv)
9.5.1.8	5.04(b)(4)(A)(viii)
9.5.1.10	5.04(b)(4)(A)(ii)
9.5.1.11	5.04(b)(4)(A)(vi)
9.5.1 Strafbepaling	5.04(b)(4)(A)
9.5.2	5.04(b)(4)(B)
9.5.2.1	5.04(b)(4)(B)(ii)
9.5.2.2	5.04(b)(4)(B)(iii)
9.5.2.3	5.04(b)(4)(B)(iii)
9.5.2.4	5.04(b)(4)(B)(i)
9.6.1	V&U (Wijd)
9.6.2	6.02(b)
9.6.4	5.07(c)
9.7	6.03, 6.03(a)
9.7.1	6.03(a)(1)
9.7.2	6.03(a)(5)
9.7.2 Toelichting	6.03(a)(5), 6.03(a)(5) Toelichting
9.7.3	6.03(a)(2)
9.7.4	6.03(a)(3)
9.7.5	6.03(a)(4)
9.7.5 Uitzondering	6.03(a)(3) en (4) Toelichting
9.8	6.03(b)
9.8.1	6.03(b)(1)
9.8.2	6.03(b)(2)
9.8.3	6.03(b)(3)
9.8.4	6.03(b)(4)
9.8.5	6.03(b)(5)
9.8.6	6.03(b)(6)
9.8.7	6.03(b)(7)
9.8 Noot	6.03(b)(7) Toelichting
9.8	6.03(b)(7) Toelichting
9.9	5.05(b)(3), 6.01(c)
9.9 Voorbeeld	5.05(b)(3) Toelichting, 6.01(c) Toelichting
9.9	5.05(b)(3) Verduidelijking KNBSB, 5.06(b)(3)(D), 6.01(c) Toelichting
9.10	5.09(a)
9.10.1	5.09(a)(1)
9.10.2	5.09(a)(2)
9.10.3	5.09(a)(3)
9.10.4	5.09(a)(10)
9.10.5	5.09(a)(8)
9.10.6	5.09(a)(4)
9.10.7	5.05(b)(2), 5.09(a)(6)
9.10.8	6.03(a)(1)

KNBSB spelregels 2026	Official Baseball Rules / KNBSB spelregels 2025
9.10.9	5.09(a)(7)
9.10.10	5.09(a)(9)
9.10.11	5.09(a)(11)
9.10.11 Toelichting	5.09(a)(11) Toelichting
9.10.12	5.09(a)(12)
9.10.12 Officiële beslissing	5.09(a)(12) Officiële beslissing
9.10.13	5.09(a)(13)
9.10.14	5.09(a)(14)
9.10.15	5.09(a)(15)
9.10.16	5.09(a)(5)
10.1	5.06(b)(1)
10.1	5.09(b)(10)
10.1	5.06(a)(2)
10.1 Noot	6.01(a) Strafbepaling voor hinderen
10.1	5.09(d)
10.2	5.05(a)
10.2.1	5.05(a)(1)
10.2.1 Noot	5.05(a)(1) Toelichting
10.2.2	5.05(a)(2)
10.2.2 Noot	5.05(a)(2) Toelichting
10.2.3	5.05(a)(3)
10.2.4	5.05(a)(4)
10.2.5	5.05(a)(5)
10.2.6	5.05(a)(6)
10.2.7	5.05(a)(7)
10.2.8	5.05(a)(8)
10.2.9	5.05(a)(9)
10.2	5.05(b)
10.2.10	5.05(b)(1)
10.2.11	5.05(b)(2)
10.2.12	5.05(b)(3)
10.2.13	5.05(b)(4)
10.2.13 Noot	5.05(b)(4)
10.3.1	5.06(a)(1)
10.3.2	5.06(a)(2)
10.4	5.06(b), 5.06(b)(1), 5.06(b)(2), 5.06(b)(3)
10.4.1	5.06(b)(3)(A)
10.4.2	5.06(b)(3)(B)
10.4.3	5.06(b)(3)(C), 5.06(b)(3)(C) Toelichting
10.4.5	5.06(b)(3)(D)
10.4.6	5.06(b)(3)(E)
10.4.7	5.06(b)(4)
10.4.7.1	5.06(b)(4)(A)
10.4.7.2	5.06(b)(4)(B)
10.4.7.3	5.06(b)(4)(C)
10.4.7.4	5.06(b)(4)(D)
10.4.7.5	5.06(b)(4)(E)
10.4.7 Noot	5.06(b)(4)(B) t/m (E) Toelichting
10.4.7.6	5.06(b)(4)(F)
10.4.7.7	5.06(b)(4)(G)
10.4.7.7 Noot	5.06(b)(4)(G) Toelichting

KNBSB spelregels 2026	Official Baseball Rules / KNBSB spelregels 2025
10.4.7.7 Officiële beslissing	5.06(b)(4)(G) Toelichting
10.4.7.7	5.06(b)(4)(G) Officiële beslissing, 5.06(b)(4)(G) Toelichting
10.4.7.8	5.06(b)(4)(H)
10.4.7.8 Officiële beslissing	5.06(b)(4)(H) Officiële beslissing
10.4	5.06(b)(3)(B) Toelichting
10.4	5.06(b)(3)(D) N.B.
10.4	5.06(b)(4)(I) Toelichting
10.5	5.06(c)
10.5.1	5.06(c)(1)
10.5.2	5.06(c)(2)
10.5.2 Noot	5.06(c)(2) N.B.
10.5	5.06(c), 5.06(c)(2) Toelichting
10.5.3	5.06(c)(3)
10.5.4	5.06(c)(3)
10.5.5	5.06(c)(5)
10.5.6	5.06(c)(6)
10.5.6 Toelichting	5.06(c)(6) Toelichting
10.5.7	5.06(c)(7)
10.5.7 Toelichting	5.06(b)(4)(I), 5.06(c)(7) Toelichting
10.5.8	5.06(c)(8)
10.6	6.01(j)
10.6.1	6.01(j)(1)
10.6.2	6.01(j)(2)
10.6.3	6.01(j)(3)
10.6.4	6.01(j)(4)
10.6	6.01(j)
10.7	5.09(b)
10.7.1	5.09(b)(1)
10.7.2	5.09(b)(2)
10.7.3	5.09(b)(3)
10.7.4	5.09(b)(4)
10.7.4 Uitzondering	5.09(b)(4) Uitzondering
10.7.4	5.09(b)(4) Officiële beslissing (A), 5.09(b)(4) Officiële beslissing (B)
10.7.5	5.09(b)(5), 5.09(b)(5) Toelichting
10.7.6	5.09(b)(6)
10.7.6 Situatie	5.09(b)(6) Toelichting
10.7.6 Toelichting	5.09(b)(6) Toelichting
10.7.7	5.09(b)(7)
10.7.7 Uitzondering	5.09(b)(7), 5.09(b)(7) Uitzondering
10.7.8	5.09(b)(8)
10.7.9	5.09(b)(9), 5.09(b)(9) Toelichting
10.7.10	5.09(b)(10)
10.7.11	5.09(b)(11), 5.09(b)(11) Toelichting
10.7.12	5.09(b)(12)
10.7.12 Noot	5.09(b)(12) Toelichting
10.7.13	5.09(b)(13)
10.7.14	6.01(a)(8)
10.7.15	6.01(a)(9)
10.7.16	5.09(a)(8) Toelichting
10.7.18	6.01(a)(5)
10.8	5.08

KNBSB spelregels 2026	Official Baseball Rules / KNBSB spelregels 2025
10.8.1	5.08(a)
10.8.1 Uitzondering	5.08(a) Uitzondering
10.8.1 Toelichting	5.08(a) Toelichting
10.8.2	5.08(b)
10.8.2 Toelichting	5.08(b) Toelichting
10.8.2 Strafbepaling	5.08(b) Strafbepaling
10.8 Voorbeeld	5.08 Toelichting
10.8 Voorbeeld	5.08 Toelichting
10.8 Voorbeeld	5.08 Toelichting
10.8 Voorbeeld	5.08 Toelichting
10.8 Voorbeeld	5.08 Toelichting
10.8 Voorbeeld	5.08 Toelichting
11	5.09(c)
11.1	5.09(c)
11.1.1	5.09(c)(1)
11.1.2	5.09(c)(2)
11.1.3	5.09(c)(2) Officiële beslissing (A)
11.1.4	5.09(c)(2) Officiële beslissing (B)
11.1.4 Situatie	5.09(c)(2) Toelichting
11.1.5	5.09(c)(1) Toelichting
11.1.6	5.09(c)(4)
11.1	5.09(c)
11.1.8	5.09(c), 5.09(c) Toelichting
11.1.9	5.09(c)
11.1.11	5.09(c) Toelichting
11.1.12	5.09(c)
11.1.13	5.09(d)
11.1.14	6.02(a)(4)
11.1 Toelichting	5.09(c) Toelichting
11.2	5.09(d)
11.3	5.09(e)
12	6.01
12.1	6.01(a)
12.1.1	6.01(a)(1)
12.1.1 Toelichting	6.01(a)(1) Toelichting
12.1.2	6.01(a)(2)
12.1.3	6.01(a)(3)
12.1.4	6.01(a)(4)
12.1.5	6.01(a)(5), 6.01(a)(5) Toelichting
12.1.6	6.01(a)(6)
12.1.7	6.01(a)(7)
12.1.8	6.01(a)(8)
12.1.9	6.01(a)(9)
12.1.10	6.01(a)(10), 6.01(a)(10) Toelichting
12.1.11	6.01(a)(11)
12.1 Strafbepaling	6.01(a) Strafbepaling voor hinderen
12.1 Toelichting	6.01(a) Strafbepaling voor hinderen Toelichting
12.2	6.01(b)
12.3	6.01(d), 6.01(d) Toelichting
12.4	6.01(e)
12.4 Officiële beslissing	6.01(e) Officiële beslissing

KNBSB spelregels 2026	Official Baseball Rules / KNBSB spelregels 2025
12.4 Toelichting	6.01(e) Toelichting
12.4 Voorbeeld	6.01(e) Toelichting
12.5	6.01(f), 6.01(f) Toelichting
12.5 Noot	5.06(c)(2) N.B.
12.5	6.01(f) Toelichting
12.5	6.01(f) Toelichting
12.5	6.01(f)
12.6	6.01(g)
12.7	6.01(h) Toelichting, V&U (Obstructie)
12.7	6.01(h)(1)
12.7	6.01(h), 6.01(h)(1)
12.7 Toelichting	6.01(h)(1) Toelichting
12.7	6.01(h)(2)
12.7	6.01(h)(2)
12.7 Toelichting	6.01(h)(2) Toelichting
12.7 Noot	6.01(h)(2) Toelichting N.B.
13	5.07
13.1	5.07(a)
13.2	5.07(a)
13.2 Toelichting	5.07(a) Toelichting
13.3.1	5.07(a)(1)
13.3.1 Toelichting	5.07(a)(1) Toelichting
13.3.2	5.07(a)(2)
13.3.2 Toelichting	5.07(a)(2) Toelichting
13.4	5.07(b), 5.07(b) Alleen voor de KNBSB
13.6	6.02
13.6.1	6.02(b)
13.6.1 Strafbepaling	6.02(b)
13.6.2	6.02(a)(11), 6.02(b) Toelichting
13.6.2 Strafbepaling	6.02(b) Toelichting
13.6.3	5.07(c)
13.6.3 Strafbepaling	5.07(c)
13.6.4	6.02(c)(1)
13.6.4 Uitzondering	6.02(c)(1) Uitzondering
13.6.4 Strafbepaling	6.02(c)(1) Strafbepaling, 6.02(c)(1) Strafbepaling Alleen voor de KNBSB
13.6.5	6.02(c)(2), 6.02(c)(3), 6.02(c)(4), 6.02(c)(5), 6.02(c)(6), 6.02(c)(7)
13.6.5 Strafbepaling	6.02(d)(1), 6.02(d)(1) t/m 6.02(d)(5) Toelichting
13.6.6	6.02(c)(8)
13.6.7	6.02(c)(9)
13.6.7.1	6.02(c)(9)(A)
13.6.7.2	6.02(c)(9), 6.02(c)(9)(B)
13.6.7 Toelichting	6.02(c)(9) Toelichting
13.6.8	5.07(f)
13.6.9	5.07(a)
13.6.10	5.07(a) Toelichting
13.7	5.07(d)
13.7 Toelichting	5.07(d) Toelichting
13.8	5.07(e)
13.9	5.07(f)
13.10	6.02(a), 6.02(a) Strafbepaling, V&U (Schijn)
13.10.1	6.02(a)(1), 6.02(a)(2)

KNBSB spelregels 2026	Official Baseball Rules / KNBSB spelregels 2025
13.10.3	6.02(a)(3), 6.02(a)(4)
13.10.4	6.02(a)(3) Toelichting
13.10.5	6.02(a)(3) Toelichting
13.10.6	5.07(d), 6.02(a)(3) Toelichting
13.10.9	6.02(a)(3) Toelichting
13.10.10	6.02(a)(5), 6.02(a)(5) Toelichting
13.10.11	6.02(a)(8)
13.10.13	6.02(a)(1)
13.10.13 Noot	5.04(b)(2) Toelichting
13.10.14	6.02(a)(10)
13.10.15	5.02(a), 5.02(a) Strafbepaling, 6.02(a)(12)
13.10.16	6.02(a)(13)
13.10.17	6.02(a)(1) Toelichting
13.10.18	6.02(a)(7)
13.10 Noot	6.02(a) Officiële beslissing 1, 6.02(a) Officiële beslissing 2, 6.02(a) Strafbepaling
13.11	5.10
13.11.1	5.10(m)(1)
13.11.1.1	5.10(m)(2)
13.11.1.2	5.10(l) Toelichting
13.11.2	5.10(l)(2)
13.11.2 Noot	5.10(l) Toelichting
13.11.3	5.10(l)(3), 5.10(l)(4)
13.11.3.1	5.10(g)
13.11.3.2	5.10(l) Toelichting
13.11.3.3	5.10(l) Toelichting
13.11.4	5.10(l)
13.11.5	5.10(d) Toelichting
13.11.6	5.10(i), 5.10(l)
13.11.6 Toelichting	5.10(l) Toelichting
14	8.00
14.1	8.01
14.1.1	8.01(b)
14.1.2	8.01(c)
14.1.3	8.01(d)
14.1.4	8.01(e)
14.2	8.02
14.2.1	8.02(a), 8.02(a) Toelichting
14.2.2	8.02(b)
14.2.3	8.02(c)
14.2.3 Noot	8.02(c) Toelichting
14.2.3	8.02(c) Toelichting
14.2.4	8.02(d)
14.2.5	8.02(d), 8.02(e)
14.3	8.03
14.3.1	8.03(a)
14.3.1.1	8.03(a)(1)
14.3.1.2	8.03(a)(2)
14.3.1.3	8.03(a)(3)
14.3.1.4	8.03(a)(4)
14.3.1.5	8.03(a)(5)

KNBSB spelregels 2026	Official Baseball Rules / KNBSB spelregels 2025
14.3.1.6	8.03(a)(6)
14.3.1.8	8.03(a)(7)
14.3.1.9	8.03(a)(8)
14.3.1.10	8.03(a)(9)
14.3.2	8.03(b)
14.3.2.1	8.03(b)(1)
14.3.2.2	8.03(b)(2)
14.3.2.3	8.03(b)(3)
14.3.3	8.03(c)
14.5	Algemeen advies aan scheidsrechters

B3. Verwijzingen van Official Baseball Rules

KNBSB spelregels 2025	KNBSB spelregels 2026
1.00	1
1.01 Alleen voor de KNBSB	7.11.6
1.02	1.1
1.03	1.2
1.04	1.3
1.05	1.4
1.06	1.5
2.00	2
2.01	2.1.1, 2.1.2, 2.5, 2.6
2.02	2.2
2.03	2.3
2.04	2.4
3.00	3
3.01	3.1
3.01 Strafbepaling	3.1 Strafbepaling
3.01 Toelichting	8.1.7
3.02	3.2
3.02 Alleen voor de KNBSB	3.2.2
3.02(a)	3.2.1.1, 3.2.1.4, 3.2.1.5, 3.2.2
3.02(a) N.B.	3.2.3
3.02(b)	3.2.1.7
3.02(c)	3.2.1.6
3.02(c) N.B.	3.2.1 Noot
3.03	3.3
3.03(a)	3.3.1, 3.3.3
3.03(b)	3.3.6
3.03(c)	3.3.9
3.03(d)	3.3.2
3.03(e)	3.3.6
3.03(f)	3.3.10
3.03(h)	3.3.5
3.03(i)	3.3.4
3.05	3.4.2
3.06	3.4.3
3.07(a)	3.4.4
3.07(b)	3.4.4.1
3.07(c)	3.4.4.2
3.08(a)	3.5.1 Noot
3.08(a) Alleen voor de KNBSB	3.5.1 Noot
3.08(b)	3.5.1 Noot, 3.5.2
3.08(c)	3.5.1 Noot
3.08(d)	3.5.3
3.10(a)	3.6
4.00	5
4.01	4.1
4.01(a)	4.1.1
4.01(b)	4.1.2
4.01(c)	4.1.3

KNBSB spelregels 2025

4.01(d)
4.01(e)
4.01(e)(1)
4.01(e)(2)
4.01(e)(3)
4.01(e) Toelichting
4.01(f)
4.01(g)
4.02
4.02(a)
4.02(b)
4.02(c)
4.03
4.03(a)
4.03(b)
4.03(c)
4.03(d)
4.03(e)
4.04(a)
4.04(b)
4.05
4.07(a)
4.07(a) Alleen voor de KNBSB
4.08
4.08(a)
4.08(b)
4.08(c)
4.08(c) Uitzondering
4.08(d)
4.08(e)
4.08(f)
4.08(g)
4.08(g) Alleen voor de KNBSB
4.08(g) Strafbepaling
5.01(a)
5.01(b)
5.02
5.02(a)
5.02(a) Strafbepaling
5.02(b)
5.02(c)
5.03
5.03 Strafbepaling
5.03(a)
5.03(b)
5.03(c)
5.04
5.04(a)
5.04(a)(1)
5.04(a)(2)
5.04(a)(3)

KNBSB spelregels 2026

4.1.4
4.1.5
4.1.5.1
4.1.5.2
4.1.5.3
4.1.5 Noot
4.1.6
4.1.8
4.2
4.2.1
4.2.2
4.2.4, 4.2.5
5.3.1, 5.5
5.3.2, 5.5.1
5.3.2, 5.5.2
5.3.3
5.3.2, 5.5.3
5.1, 5.3.2
5.1
5.1
5.3.3, 5.4
5.6
5.6
5.7
5.7.1
5.7.2
5.7.3
5.7.3 Uitzondering
5.7.4
5.7.5
5.7.6
5.7.7
5.7.7, 5.7.7 Strafbepaling
5.7.7 Strafbepaling
7
7, 7.1, 8.1
7.5
13.10.15, 7.5.1
13.10.15, 7.5.1 Strafbepaling
7.5.2
7.5.3
7.4
7.4.2, 7.4.2 Strafbepaling
7.4.1
3.3.8, 7.4.1
7.4.2
9
9.1
9.1.1
7.2.1, 9.1.2
7.2.2, 9.1.3

KNBSB spelregels 2025

5.04(b)
5.04(b)(1)
5.04(b)(2)
5.04(b)(2) Strafbepaling
5.04(b)(2) Toelichting
5.04(b)(3)
5.04(b)(3) Toelichting
5.04(b)(4)
5.04(b)(4)(A)
5.04(b)(4)(A)(i)
5.04(b)(4)(A)(ii)
5.04(b)(4)(A)(iii)
5.04(b)(4)(A)(iv)
5.04(b)(4)(A)(v)
5.04(b)(4)(A)(vi)
5.04(b)(4)(A)(vii)
5.04(b)(4)(A)(viii)
5.04(b)(4)(B)
5.04(b)(4)(B) Toelichting
5.04(b)(4)(B)(i)
5.04(b)(4)(B)(ii)
5.04(b)(4)(B)(iii)
5.04(c)
5.05(a)
5.05(a)(1)
5.05(a)(1) Toelichting
5.05(a)(2)
5.05(a)(2) Toelichting
5.05(a)(3)
5.05(a)(4)
5.05(a)(5)
5.05(a)(6)
5.05(a)(7)
5.05(a)(8)
5.05(a)(9)
5.05(b)
5.05(b)(1)
5.05(b)(2)
5.05(b)(2) Toelichting
5.05(b)(3)
5.05(b)(3) Toelichting
5.05(b)(3) Verduidelijking KNBSB
5.05(b)(4)

5.06(a)(1)
5.06(a)(2)
5.06(b)
5.06(b)(1)
5.06(b)(2)
5.06(b)(3)
5.06(b)(3)(A)

KNBSB spelregels 2026

9.4
9.4.1
9.4.2
9.4.2 Strafbepaling
13.10.13 Noot
9.4.3
9.4.3 Noot
9.5
9.5.1, 9.5.1 Strafbepaling
9.5.1.1, 9.5.1.2
9.5.1.10
9.5.1.3
9.5.1.7
9.5.1.5
9.5.1.11
9.5.1.4
9.5.1.8
9.5.2
9.4.1
9.5.2.4
9.5.2.1
9.5.2.2, 9.5.2.3
9.2
10.2
10.2.1
10.2.1 Noot
10.2.2
10.2.2 Noot
10.2.3
10.2.4
10.2.5
10.2.6
10.2.7
10.2.8
10.2.9
10.2
10.2.10
10.2.11, 9.10.7
8.4.2
10.2.12, 9.9
9.9 Voorbeeld
9.9
10.2.13, 10.2.13 Noot, 8.1.9, 8.2.5 Strafbepaling, 8.2.6,
8.2.6 Noot
10.3.1
10.1, 10.3.2
10.4
10.1, 10.4
10.4
10.4
10.4
10.4.1

KNBSB spelregels 2025

5.06(b)(3)(B)
5.06(b)(3)(B) Toelichting
5.06(b)(3)(C)
5.06(b)(3)(C) Toelichting
5.06(b)(3)(D)
5.06(b)(3)(D) N.B.
5.06(b)(3)(E)
5.06(b)(4)
5.06(b)(4)(A)
5.06(b)(4)(B)
5.06(b)(4)(B) t/m (E) Toelichting
5.06(b)(4)(C)
5.06(b)(4)(D)
5.06(b)(4)(E)
5.06(b)(4)(F)
5.06(b)(4)(G)
5.06(b)(4)(G) Officiële beslissing
5.06(b)(4)(G) Toelichting
5.06(b)(4)(H)
5.06(b)(4)(H) Officiële beslissing
5.06(b)(4)(I)
5.06(b)(4)(I) Toelichting
5.06(c)
5.06(c)(1)
5.06(c)(2)
5.06(c)(2) N.B.
5.06(c)(2) Toelichting
5.06(c)(3)
5.06(c)(4)
5.06(c)(5)
5.06(c)(6)
5.06(c)(6) Toelichting
5.06(c)(7)
5.06(c)(7) Toelichting
5.06(c)(8)
5.07
5.07(a)
5.07(a)(1)
5.07(a)(1) Toelichting
5.07(a)(2)
5.07(a)(2) Toelichting
5.07(a) Toelichting
5.07(b)
5.07(b) Alleen voor de KNBSB
5.07(c)
5.07(d)
5.07(d) Toelichting
5.07(e)
5.07(f)
5.08
5.08 Toelichting

KNBSB spelregels 2026

10.4.2
10.4
10.4.3, 8.1.3, 8.1.5
10.4.3, 8.1.3, 8.1.5, 8.4.5
10.4.5, 9.9
10.4
10.4.6
10.4.7
10.4.7.1
10.4.7.2
10.4.7 Noot
10.4.7.3
10.4.7.4
10.4.7.5
10.4.7.6
10.4.7.7
10.4.7.7
10.4.7.7, 10.4.7.7 Noot, 10.4.7.7 Officiële beslissing
10.4.7.8
10.4.7.8 Officiële beslissing, 8.4.4
10.5.7 Toelichting
10.4
10.5, 8.1, 8.3
10.5.1, 8.4.2
10.5.2, 8.3.1
10.5.2 Noot, 12.5 Noot, 8.3.1 Noot
10.5
10.5.3, 10.5.4
8.2.2
10.5.5, 8.2.1
10.5.6, 8.1.2, 8.2.5
10.5.6 Toelichting, 8.1.2
10.5.7, 8.4.4
10.5.7 Toelichting
10.5.8, 8.4.1
13
13.1, 13.2, 13.6.9
13.3.1
13.3.1 Toelichting
13.3.2
13.3.2 Toelichting, 6.78 Noot
13.2 Toelichting, 13.6.10
13.4
13.4
13.6.3, 13.6.3 Strafbepaling, 9.6.4
13.10.6, 13.7
13.7 Toelichting
13.8
13.6.8, 13.9
10.8
10.8 Voorbeeld

KNBSB spelregels 2025

5.08(a)
5.08(a) Toelichting
5.08(a) Uitzondering
5.08(b)
5.08(b) Strafbepaling
5.08(b) Toelichting
5.09(a)
5.09(a)(1)
5.09(a)(2)
5.09(a)(3)
5.09(a)(4)
5.09(a)(5)
5.09(a)(6)
5.09(a)(7)
5.09(a)(8)
5.09(a)(8) Toelichting
5.09(a)(9)
5.09(a)(10)
5.09(a)(11)
5.09(a)(11) Toelichting
5.09(a)(12)
5.09(a)(12) Officiële beslissing
5.09(a)(13)
5.09(a)(14)
5.09(a)(15)
5.09(b)
5.09(b)(1)
5.09(b)(2)
5.09(b)(3)
5.09(b)(4)
5.09(b)(4) Officiële beslissing (A)
5.09(b)(4) Officiële beslissing (B)
5.09(b)(4) Uitzondering
5.09(b)(5)
5.09(b)(5) Toelichting
5.09(b)(6)
5.09(b)(6) Toelichting
5.09(b)(7)
5.09(b)(7) Uitzondering
5.09(b)(8)
5.09(b)(9)
5.09(b)(9) Toelichting
5.09(b)(10)
5.09(b)(11)
5.09(b)(11) Toelichting
5.09(b)(12)
5.09(b)(12) Toelichting
5.09(b)(13)
5.09(c)
5.09(c)(1)
5.09(c)(1) Toelichting

KNBSB spelregels 2026

10.8.1
10.8.1 Toelichting
1.3 Uitzondering, 10.8.1 Uitzondering
10.8.2
10.8.2 Strafbepaling
10.8.2 Toelichting
9.10
9.10.1
9.10.2
9.10.3
9.10.6
9.10.16
9.10.7
6.20.5, 9.10.9
9.10.5
10.7.16, 8.1.6, 8.2.8
9.10.10
9.10.4
9.10.11
9.10.11 Toelichting
9.10.12
9.10.12 Officiële beslissing
9.10.13
9.10.14
9.10.15
10.7
10.7.1
10.7.2
10.7.3
10.7.4
10.7.4
10.7.4
10.7.4 Uitzondering
10.7.5
10.7.5
10.7.6
10.7.6 Situatie, 10.7.6 Toelichting
10.7.7, 10.7.7 Uitzondering
10.7.7 Uitzondering
10.7.8
10.7.9
10.7.9
10.1, 10.7.10
10.7.11
10.7.11
10.7.12
10.7.12 Noot
10.7.13
11, 11.1, 11.1.12, 11.1.8, 11.1.9
11.1.1
11.1.5

KNBSB spelregels 2025

5.09(c)(2)
5.09(c)(2) Officiële beslissing (A)
5.09(c)(2) Officiële beslissing (B)
5.09(c)(2) Toelichting
5.09(c)(4)
5.09(c) Toelichting
5.09(d)
5.09(e)
5.10
5.10(a)
5.10(b) Toelichting
5.10(c)
5.10(d)
5.10(d) Toelichting
5.10(e)
5.10(e) Toelichting
5.10(g)
5.10(i)
5.10(j)
5.10(j)(1)
5.10(j)(2)
5.10(j)(3)
5.10(j)(4)
5.10(k)
5.10(k) Alleen voor de KNBSB
5.10(k) Strafbepaling
5.10(l)
5.10(l)(2)
5.10(l)(3)
5.10(l)(4)
5.10(l) Toelichting

5.10(m)(1)
5.10(m)(2)
5.11
5.11(a)(1)
5.11(a)(2)
5.11(a)(2) Alleen voor de KNBSB
5.11(a)(3)
5.11(a)(4)
5.11(a)(5)
5.11(a)(6)
5.11(a)(7)
5.11(a)(8)
5.11(a)(9)
5.11(a)(10)
5.11(a)(11)
5.11(a)(11)(A)
5.11(a)(11)(B)
5.11(a)(12)
5.11(a)(13)

KNBSB spelregels 2026

11.1.2
11.1.3
11.1.4
11.1.4 Situatie
11.1.6
11.1 Toelichting, 11.1.11, 11.1.8
10.1, 11.1.13, 11.2
11.3
13.11, 7.6
7.6.3
7.6.5, 7.6.5 Noot, 7.6.9
7.6.7
7.6.10, 7.6.9
13.11.5, 7.6.10 Noot, 7.6.2 Noot, 7.6.8
7.6.6
7.6.6 Noot
13.11.3.1, 7.6.2
13.11.6
7.6.7, 7.6.7 Noot
7.6.7.2
7.6.7.4
7.6.7.3
7.6.7.1
6.17
6.17
6.17 Strafbepaling
13.11.4, 13.11.6
13.11.2
13.11.3
13.11.3
13.11.1.2, 13.11.2 Noot, 13.11.3.2, 13.11.3.3, 13.11.6
Toelichting
13.11.1
13.11.1.1
9.3
9.3.1
9.3.2
9.3.2
9.3.3
9.3.4
7.6.4, 9.3.5
9.3.6
9.3.7
9.3.8
9.3.9
9.3.10
9.3.11
9.3.11.1
9.3.11.2
9.3.12
9.3.13

KNBSB spelregels 2025

5.11(a)(14)
5.11(b)
5.12
5.12(a)
5.12(b)
5.12(b)(1)
5.12(b)(2)
5.12(b)(2) Alleen voor de KNBSB
5.12(b)(3)
5.12(b)(3)(A)
5.12(b)(4)
5.12(b)(5)
5.12(b)(6)
5.12(b)(7)
5.12(b)(8)
6.01
6.01(a)
6.01(a)(1)
6.01(a)(1) Toelichting
6.01(a)(2)
6.01(a)(3)
6.01(a)(4)
6.01(a)(5)
6.01(a)(5) Toelichting
6.01(a)(6)
6.01(a)(7)
6.01(a)(8)
6.01(a)(9)
6.01(a)(10)
6.01(a)(10) Toelichting
6.01(a)(11)
6.01(a) Strafbepaling voor hinderen

6.01(a) Strafbepaling voor hinderen
Toelichting
6.01(b)
6.01(c)
6.01(c) Toelichting
6.01(d)
6.01(d) Toelichting
6.01(e)
6.01(e) Officiële beslissing
6.01(e) Toelichting
6.01(f)
6.01(f) Toelichting
6.01(g)
6.01(h)
6.01(h)(1)
6.01(h)(1) Toelichting
6.01(h)(2)
6.01(h)(2) Toelichting

KNBSB spelregels 2026

9.3.14
9.3.3
8.5
8.5.1
8.5.2
8.5.2.1
8.5.2.2
8.5.2.2
8.5.2.3
8.5.2.10, 8.5.2.4
8.5.2.5
8.5.2.6
8.1.3, 8.1.5, 8.5.2.7
8.5.2.8
8.1, 8.5.2.9
12
12.1
12.1.1, 8.2.4.1
12.1.1 Toelichting
12.1.2
12.1.3
12.1.4
10.7.18, 12.1.5
12.1.5
12.1.6
12.1.7
10.7.14, 12.1.8
10.7.15, 12.1.9
12.1.10
12.1.10
12.1.11, 8.2.5 Noot
10.1 Noot, 12.1 Strafbepaling, 8.2.5 Strafbepaling, 8.2.7 Noot
12.1 Toelichting
12.2, 8.2.9
9.9
9.9, 9.9 Voorbeeld
12.3, 7.3, 7.3.1, 7.3.2
12.3, 7.3.1.1, 7.3.2
12.4, 7.3.1.2, 8.4.3
12.4 Officiële beslissing, 7.3.1.2
12.4 Toelichting, 12.4 Voorbeeld, 7.3.1.2, 7.3.3
12.5, 8.1.1
12.5
12.6
12.7
12.7
12.7 Toelichting
12.7
12.7 Toelichting

KNBSB spelregels 2025

6.01(h)(2) Toelichting N.B.
6.01(h) Toelichting
6.01(j)
6.01(j)(1)
6.01(j)(2)
6.01(j)(3)
6.01(j)(4)
6.02
6.02(a)
6.02(a)(1)
6.02(a)(1) Toelichting
6.02(a)(2)
6.02(a)(3)
6.02(a)(3) Toelichting
6.02(a)(4)
6.02(a)(5)
6.02(a)(5) Toelichting
6.02(a)(7)
6.02(a)(8)
6.02(a)(10)
6.02(a)(11)
6.02(a)(12)
6.02(a)(13)
6.02(a) Officiële beslissing 1
6.02(a) Officiële beslissing 2
6.02(a) Strafbepaling
6.02(b)
6.02(b) Toelichting
6.02(c)(1)
6.02(c)(1) Strafbepaling
6.02(c)(1) Strafbepaling Alleen voor de
KNBSB
6.02(c)(1) Uitzondering
6.02(c)(2)
6.02(c)(3)
6.02(c)(4)
6.02(c)(5)
6.02(c)(6)
6.02(c)(7)
6.02(c)(8)
6.02(c)(9)
6.02(c)(9)(A)
6.02(c)(9)(B)
6.02(c)(9) Toelichting
6.02(d)(1)
6.02(d)(1) t/m 6.02(d)(5) Toelichting
6.03
6.03(a)
6.03(a)(1)
6.03(a)(2)
6.03(a)(3)

KNBSB spelregels 2026

12.7 Noot
12.7
10.6
10.6.1
10.6.2
10.6.3
10.6.4
13.6
13.10
13.10.1, 13.10.13
13.10.17
13.10.1
13.10.3
13.10.4, 13.10.5, 13.10.6, 13.10.9
11.1.14, 13.10.3
13.10.10
13.10.10
13.10.18
13.10.11
13.10.14
13.6.2
13.10.15
13.10.16
13.10 Noot
13.10 Noot
13.10, 13.10 Noot
13.6.1, 13.6.1 Strafbepaling, 9.6.2
13.6.2, 13.6.2 Strafbepaling
13.6.4
13.6.4 Strafbepaling
13.6.4 Strafbepaling
13.6.4 Uitzondering
13.6.5
13.6.5
13.6.5
13.6.5
13.6.5
13.6.5
13.6.5
13.6.6
13.6.7, 13.6.7.2
13.6.7.1
13.6.7.2
13.6.7 Toelichting
13.6.5 Strafbepaling
13.6.5 Strafbepaling
9.7
9.7
6.50, 9.10.8, 9.7.1
9.7.3
8.3.2, 8.3.2 Strafbepaling, 9.7.4

KNBSB spelregels 2025

6.03(a)(3) en (4) Toelichting
6.03(a)(3) en (4) Uitzondering
6.03(a)(4)
6.03(a)(5)
6.03(a)(5) Toelichting
6.03(b)
6.03(b)(1)
6.03(b)(2)
6.03(b)(3)
6.03(b)(4)
6.03(b)(5)
6.03(b)(6)
6.03(b)(7)
6.03(b)(7) Toelichting
6.04
6.04(a)
6.04(a)(1)
6.04(a)(2)
6.04(a)(3)
6.04(a)(4)
6.04(a) t/m (c) Strafbepaling
6.04(c)
6.04(d)
6.04(d) Toelichting
6.04(e)
6.04(e) Strafbepaling
6.04(e) Strafbepaling Alleen voor de KNBSB
7.01
7.01(a)
7.01(b)(1)
7.01(b)(2)
7.01(b)(2)(D)
7.01(b) Alleen voor de KNBSB
7.01(c)
7.01(c)(1)
7.01(c)(2)
7.01(c)(3)
7.01(d)
7.01(e)
7.01(g)
7.01(g)(1)
7.01(g)(2)
7.01(g)(3)
7.01(g)(4)
7.01(g)(4) Alleen voor de KNBSB
7.01(g) Officiële beslissing
7.01(g) Uitzondering
7.02
7.02 Alleen voor de KNBSB
7.02(c)
7.02(c) Toelichting

KNBSB spelregels 2026

8.2.4, 8.2.4.2, 9.7.5 Uitzondering
8.3.2 Strafbepaling
9.7.5
6.50, 6.51, 9.7.2, 9.7.2 Toelichting
9.7.2 Toelichting
9.8
9.8.1
9.8.2
9.8.3
9.8.4
9.8.5
9.8.6
9.8.7
9.8, 9.8 Noot
8.6
8.6
8.6.1
8.6.3
8.6.2
8.6.4
8.6.2 Strafbepaling
8.6.5
6.75
6.75 Noot
8.6.6
8.6.6 Strafbepaling
8.6.6 Strafbepaling
7.7
7.7.1, 7.7.1.1, 7.7.1.2
7.7.2, 7.7.2.1, 7.7.2.2
7.7.8.1
7.7.8.2
7.7.2 Noot
7.7.3
7.7.3.1
7.7.3.2
7.7.3.3
7.7.4
7.10, 7.7.5
7.7.6
7.7.6.1
7.7.6.2
7.7.6.3
7.7.7
7.7.7
6.58 Officiële beslissing, 7.7.6.3 Officiële beslissing
6.58 Uitzondering, 7.7.6.3 Uitzondering
7.8
7.8, 7.9
7.6.2
7.6.2

KNBSB spelregels 2025

7.03(a)
7.03(a)(1)
7.03(a)(2)
7.03(a)(3)
7.03(a)(5)
7.03(a)(6)
7.03(b)
7.04
7.04 Alleen voor de KNBSB
8.00
8.01
8.01(b)
8.01(c)
8.01(d)
8.01(e)
8.02
8.02(a)
8.02(a) Toelichting
8.02(b)
8.02(c)
8.02(c) Toelichting
8.02(d)
8.02(e)
8.03
8.03(a)
8.03(a)(1)
8.03(a)(2)
8.03(a)(3)
8.03(a)(4)
8.03(a)(5)
8.03(a)(6)
8.03(a)(7)
8.03(a)(8)
8.03(a)(9)
8.03(b)
8.03(b)(1)
8.03(b)(2)
8.03(b)(3)
8.03(c)
Algemeen advies aan scheidsrechters
Appendix 2
V&U
V&U ("In")
V&U ("Play")
V&U ("Time")
V&U (Aangooi)
V&U (Achtervanger)
V&U (Appelleren)
V&U (Bal in spel)
V&U (Batterij)
V&U (Binnenhoog)

KNBSB spelregels 2026

7.11
7.11.1
7.11.3
7.11.2
7.11.4
7.11.5
7.11.6
7.12
7.12
14
14.1
14.1.1
14.1.2
14.1.3
14.1.4
14.2
14.2.1
14.2.1
14.2.2
14.2.3
14.2.3, 14.2.3 Noot
14.2.4, 14.2.5
14.2.5
14.3
14.3.1
14.3.1.1
14.3.1.2
14.3.1.3
14.3.1.4
14.3.1.5
14.3.1.6
14.3.1.8
14.3.1.9
14.3.1.10
14.3.2
14.3.2.1
14.3.2.2
14.3.2.3
14.3.3
14.5
2.1.1
6
6.37
6.56
6.74
6.2
6.3
6.4
6.5
6.6
6.7

KNBSB spelregels 2025

V&U (Binnenhoog) Toelichting
V&U (Binnenvelder)
V&U (Buitenvelder)
V&U (Coach)
V&U (Dode bal)
V&U (Dubbelspel)
V&U (Dubbelwedstrijd)
V&U (Feitelijke beslissing)
V&U (Fout gebied)
V&U (Foutslag)
V&U (Foutslag) Toelichting
V&U (Fout tip)
V&U (Gedwongen loop)
V&U (Gelijk spel)
V&U (Gestaakte wedstrijd)
V&U (Gewonnenverkleerde wedstrijd)
V&U (Geworpen bal)
V&U (Goede slag)

V&U (Goede slag) Toelichting
V&U (Goed gebied)
V&U (Grondbal)
V&U (Hinderen)
V&U (Hoge bal)
V&U (Honk)
V&U (Honk coach)
V&U (Honkloper)
V&U (Inning)
V&U (Insluiten)
V&U (In vlucht)
V&U (Line-drive)
V&U (Manager)
V&U (Nul)
V&U (Obstructie)
V&U (Official Scorer)
V&U (Onreglementair)
V&U (Onreglementaire worp)
V&U (Opgeschorte wedstrijd)
V&U (Opnieuw aanraken)
V&U (Ordinary Effort)
V&U (Punt)
V&U (Raken)
V&U (Reglementair)
V&U (Schijn)
V&U (Slag)
V&U (Slaggebied)
V&U (Slagman)
V&U (Slagman-honkloper)
V&U (Slagpartij)
V&U (Slagperk)
V&U (Snelle worp)

KNBSB spelregels 2026

6.7 Toelichting
6.9
6.10
6.12
6.13
6.15, 6.15.1, 6.15.2, 6.15.2 Voorbeeld
6.16
6.18
6.19
6.20, 6.20 Noot, 6.20.1, 6.20.2, 6.20.3, 6.20.4
6.20.6
6.21
6.22
6.23
6.24
6.26
6.91
6.28, 6.28.1, 6.28.2, 6.28.3, 6.28.4, 6.28.4 Noot, 6.28.5,
6.28.6
6.28.4
6.27
6.29
6.32, 6.32.1, 6.32.2, 6.32.3, 6.32.4
6.33
6.34
6.35
6.36
6.39
6.40
6.38
6.41
6.42
6.46
12.7, 6.47
6.48
6.49
6.52
6.53
6.54
6.45
6.57
6.59
6.60
13.10, 6.61
6.62, 6.62.1, 6.62.2, 6.62.3, 6.62.4, 6.62.5, 6.62.6
6.62.2 Noot, 6.63
6.64
6.65
6.66
6.67
6.68

KNBSB spelregels 2025

V&U (Spelersbank)
V&U (Squeeze play)
V&U (Steunvoet)
V&U (Stootslag)
V&U (Thuis spelende team)
V&U (Tikken)
V&U (Triple spel)
V&U (Vang)
V&U (Vang) Toelichting
V&U (Vangersperk)
V&U (Vaste stand)
V&U (Velderskeus)
V&U (Veldpartij)
V&U (Veldspeler)
V&U (Vier wijd)
V&U (Voorbijschieten)
V&U (Vrije stand)
V&U (Werper)
V&U (Wijd)
V&U (Wilde worp)

KNBSB spelregels 2026

6.17
6.69
6.70
6.71
6.72
6.73
6.14
6.76
6.76
6.77
6.78
6.79
6.80
6.81
6.84
6.85
6.86
6.87
6.88, 9.6.1
6.89